EDYCJA CD

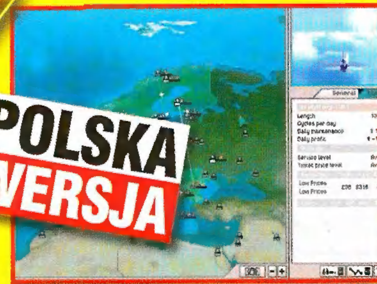
2 PEŁNE GRY PO POLSKU

ZAX GALAKTYCZNY WOJOWNIK

AIRLINES 2



Gra action-adventure



Gra strategiczno-ekonomiczna

GRY KOMPUTEROWE

NUMER 3-4/2004 INDEX 324329 ISSN 1230-9044 CENA 7,50 ZŁ

PROMOCJA! 7,50 W TYM 7% VAT TERAZ TANIEJ!





ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA

Przeżyj fantastyczne przygody w krainie Oerth!

PLUS RECENZJE: STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC PIRACI NOWEGO ŚWIATA HIDDEN & DANGEROUS 2 BROKEN SWORD: TSD GALACTIC CIVILIZATIONS TRAINZ NEVERWINTER NIGHTS: HotT ARMED & DANGEROUS DISCIPLINS: RISE OF THE ELVES



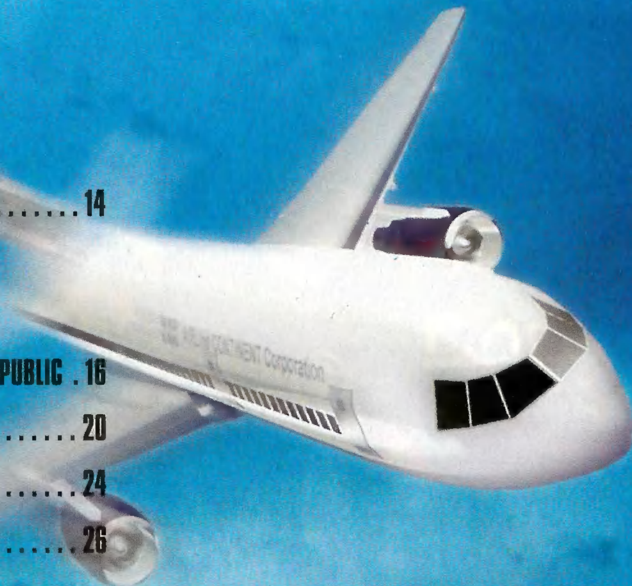
PEŁNE WERSJE





Z OSTATNIEJ CHWILI

RECENZJE



Od redakcji

Witamy w kolejnym wydaniu najstarszego obecnie na rynku pisma poświęconego grom komputerowym. Nasi stali Czytelnicy zauważą zapewne, że w tym numerze odstąpiliśmy nieco od tradycji dołączania do pisma rozbudowanych dwudyskowych gier. Tym razem oprócz solidnej gry udało nam się wygospodarować miejsce na kolejny tytuł. Mamy nadzieję, że ta odmiana pozytywnie wpłynie na odbiór naszego pisma. Nie oznacza to jednak, że w przyszłości nie będziemy dokładali gier dwu czy nawet czterodyskowych, jak to miało miejsce w ostatnim czasie. Oczywiście, że będziemy, ale na przemian z dwoma a nawet trzema w jednym wydaniu, bo przecież tytuł "Gry Komputerowe" zobowiązuje! Wiemy, że interesujecie się grami, lubicie o nich rozmawiać, czytać, ale przede wszystkim grać, grać, grać... A my zrobimy wszystko, aby Wam to umożliwić. Zapraszamy do lektury i do szalonej zabawy. Aha i nie przeoczcie kolejnego numeru naszego pisma w kioskach, bo za miesiąc zameldujemy się z kolejną porcją fajnych gier! Zapraszamy.



GRY KOMPUTEROWE, NR 3-4/2004
ISSN 1230-9044, INDEX 324329

WYDAWCA
CGS, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
Tel. (22) 815-42-20 (godz. 9,00-16,30),
Fax (22) 812-68-29, e-mail: cgs@cgs.com.pl;
www: http://cgs.com.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki - red. Naczelny
Dariusz Kazik - Z-ca red. Nacz.,
Marcin Jaśkaczek - red. prowadzący

REKLAMA I MARKETING
Przemysław Gorący, e-mail: pgoracy@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA
Sebastian Szczepaniak, Piotr Rafałowicz,
Arek Kowalczyk, Jacek Pietruszczak

REKLAMACJE
Prosimy przesyłać na adres: jasio@cgs.com.pl

WWW.X2.PLAY.COM.PL WWW.MA.PLAY.COM.PL WWW.KURCZAKI.PL

X² THE THREAT

BUDUJ MYŚL HANDLUJ WALCZ

- 70 różnych statków
- Różne rodzaje uzbrojenia
- Ogromny, dynamiczny wszechświat
- Wciągająca fabuła

GRA ZBIERA REWELACYJNE OCENY NA ŚWIECIE. SZCZEGÓŁY NA POLSKIEJ STRONIE www.X2.play.com.pl

PREMIERA 10.3.2004

www.X2.PLAY.COM.PL

POLSKA WERSJA

45zł

MASSIVE ASSAULT

SCREEN Z GRY!

PREMIERA W SUPER CENIE !

MASSIVE ASSAULT

Strategia turowa 3D, rozgrywająca się w odległej przyszłości. Gracz bierze udział w konflikcie pomiędzy dwoma ugrupowaniami. Cena na

POLSKA WERSJA

JUŻ W SKLEPACH

19,90 zł

Wersja w pudełku DVD. Będzie dostępna w kioskach MAXGAME 3/2004 od 30.3.2004

29,90 zł

Wersja w dużym pudełku BOX. Gra Search&Rescue4 GRATIS!

www.MA.PLAY.COM.PL

PC GAMER 77/100

POLSKIE Demo w miesięczniku GAMER 3/2004

KURCZAKI X

Prawdziwe Kurczaki nadlatują nad Polskę. Śliczna prerenderowana grafika, grywalność i zaskakujące niespodzianki – przeniosą Cię do świata super rozgrywki. Więcej szczegółów znajdziesz na stronach www.Kurczaki.pl oraz www.MOORHUHN.pl. Oryginalne kurczaki tylko ze znakiem MOORHUHN

MOORHUHN X

19,90

Demo dostępne w GAMER 3/2004 – 4,90zł w Twoim kiosku.

PREMIERA W SUPER CENIE !

ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN

PREMIERA 28.3.2004

19,90

POLSKA WERSJA KINOWA

WWW.ROBIN.PLAY.COM.PL

MENADŻER PIŁKARSKI 2004

PREMIERA 4.2004

WWW.MP2004.PLAY.COM.PL

POLSKA WERSJA

19,90

TEL. (22) 832 54 30 WWW.PLAY.COM.PL SMS +48 604 100 500

WANTED GUNS

POLSKA WERSJA

PREMIERA W SUPER CENIE !

Wersja w pudełku DVD



Gra zręcznościowa w klimatach Dzikiego Zachodu!



Zaczaj się i strzelaj.



MAX GAME WANTED GUNS PREMIERA! 19,90

FAR CRY DEMO 490MB JUŻ JEST!

KUPUJĄC MAXGAME 2/2004 OSZCZĘDZASZ 52zł

19,90 zł

2CD

19,90 zł

Pytaj w sklepach 5 pełnych wersji w pudełku DVD.

3CD

TRAILER

29,90 zł

Wersja w dużym pudełku. Pytaj w sklepach Media Markt, Empik. 3 pełnych wersje – POSTAL PLUS gratis!

WWW.WG.PLAY.COM.PL

5 PEŁNYCH WERSJI 2CD NR 2/2004

SZUKAJ W: KIOSKACH OD 16.2.2004 W KIOSKACH

MAX GAME

WWW.MAXGAME.INFO

5 PEŁNYCH WERSJI

WANTED GUNS, SPEED THIEF, AIR RUSH, AIRLINES 2, ARTY POPUP 2004

ALIEN SHOOTER

PREMIERA W SUPER CENIE !

2 GRYWALNE POSTACIE!

10 PEŁNYCH OGCYCH POZIOMÓW!

6 RÓŻNYCH RODZAJÓW POTWORÓW!

WWW.ALIEN.PLAY.COM.PL

Na dwóch płytach znajduje się pełna polska wersja ALIEN SHOOTER oraz inne pełne wersje gier. Na płycie znajdziesz również nowe dema oraz magazyny z grami OFFLINE.

9,90 zł

CD MANIAK

WWW.CDMANIAK.PL • PREMIERA 15.3.2004

Co miesiąc pełne wersje nowych gier – w rewelacyjnie niskiej cenie! Szukaj w kioskach i w sklepach. Opakowanie plastikowe w zestawie.

POLSKA WERSJA

ALIEN SHOOTER PEŁNA WERSJA STRZELANKA

MONSTER TRUCK FURY PEŁNA WERSJA WYŚCIGI

SNOW WAVE PEŁNA WERSJA SPORTOWA

CD MANIAK 15 PEŁNYCH WERSJI GIER PC 9,90 zł

PREMIERA : ALIEN SHOOTER PL

2CD NR 1/2004

Pytaj w sklepach już dziś. 15 pełnych wersji w pudełku DVD.

9,90 zł

SZUKAJ W: KIOSKACH OD 15.3.2004 W KIOSKACH

15 PEŁNYCH WERSJI 2CD

PRODUKTÓW PLAY SZUKAJ W: MEDIA MARKT ORAZ INNYCH DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI!

SZUKAJ W: MM ŁÓDŹ 2, MM CZELADŹ, MM POZNAŃ, MM CZĘSTOCHOWA, MM WARSZAWA-MARKI, MM ZABRZE, MM ŁÓDŹ, MM SZCZECIN, MM WARSZAWA OSTROBRAMSKA, MM WARSZAWA, AL. KRAKOWSKA, MM WROCŁAW, MM KRAKÓW, MM LUBLIN, MM BIELSKO-BIAŁA, MM WARSZAWA BEMOWO, MM OPOLE, MM RZESZÓW, MM WROCŁAW BIELANY, MM KATOWICE

PEŁNA GRA POLSKA WERSJA

ZAX

GALAKTYCZNY WOJOWNIK

Grę, której pełną wersję dołączyliśmy do tego numeru "Gier Komputerowych" trudno zaklasyfikować jednoznacznie do któregoś z gatunków. ZAX jest po trochu grą przygodową (przeżyjemy z naszym bohaterem mnóstwo ciekawych chwil), trochę w nim gry RPG (wykonujemy zadania, które zlecają nam inne postaci) i oczywiście nie można zapominać, że całość jest dość sympatyczną zręcznościówką (wszak wycinamy w pień całe tabuny przeciwników). Dla podobnych tytułów Amerykanie ukuli pojęcie "hack'n'slash", które oznacza mniej więcej, że gra jest mieszaniną wszystkich wymienionych wyżej cech (podobnie ma się np. sprawa ze słynnym Diablo). W poniższej instrukcji postaramy się przybliżyć Wam podstawowe kwestie związane z rozgrywką, bo choć ZAX nie jest przesadnie skomplikowany, warto wspomnieć o kilku sprawach.





Po uruchomieniu gry zobaczymy proste menu, które pozwoli nam dokonać wyboru spośród następujących opcji:

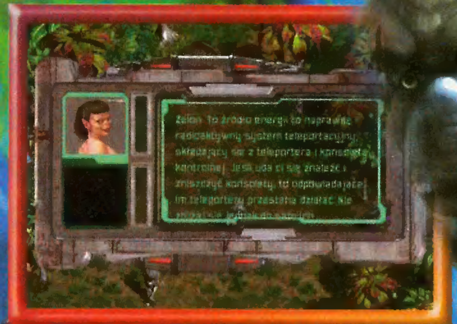
- Zacznij grę - rozpoczęcie nowej rozgrywki dla jednego gracza
- Wczytaj grę - wczytanie wcześniej zapisanego stanu gry dla jednego gracza
- Twórcy gry - lista nazwisk autorów, którzy pracowali przy tytule
- Konfiguracja - zmiana parametrów sterowania, grafiki, dźwięku i gry wieloosobowej
- Wyjście - zakończenie zabawy z ZAX-em

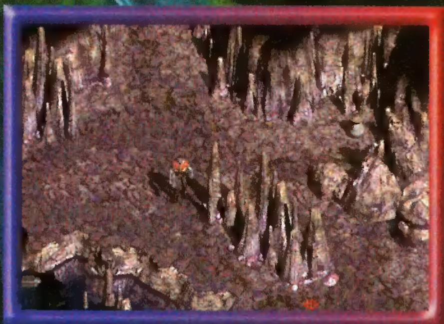
Ponieważ w ZAX-a grać będziemy za pomocą klawiatury i myszki, warto na początek poświęcić chwilę na konfigurację gry. W tym celu klikamy lewym przyciskiem myszy (LPM) na napisie <Konfiguracja> i wybieramy pożądane ustawienia. (Radzimy zmienić standardowe przypisanie ruchu klawiszom kursorów i ustawić je na styl WSAD - W - góra, S - dół, A - lewo, D - prawo). Jeżeli chcemy możemy również zmienić ustawienia dotyczące grafiki oraz muzyki. Po zmianie klawiszy wracamy za pomocą ESC do głównego menu i klikamy LPM na <Zacznij grę> aby rozpocząć zabawę. Wybieramy także jeden z dostępnych poziomów trudności.



ZAX JEST PO TROCHU GRĄ PRZYGODOWĄ, TROCHĘ W NIM GRY RPG I OCZYWIŚCIE NIE MOŻNA ZAPOMINAĆ, ŻE CAŁOŚĆ JEST DOŚĆ SYMPATYCZNĄ ZRĘCZNOŚCIÓWKĄ

Po rozpoczęciu rozgrywki czeka nas krótki filmik (tzw. intro), w którym pokrótce wyjaśnione zostaną zalążki fabuły. Okazuje się, że Zax, którego losami przyjdzie nam kierować, jest galaktycznym wojownikiem, który musi lądować swoim uszkodzonym statkiem na nieznanej mu bliżej planecie. Tak się składa, że planetę ową zamieszkuje plemię Korbo, uciskane przez niejakiego Oma. Korbo nie są szczęśliwi i muszą ciężko pracować w kopalniach Oma, bo ten z wydobytej rudy i kryształów tworzy zastępy mechanicznych istot, które są jednocześnie strażnikami Korbo. I to głównie te zmechanizowane istoty oraz różne agresywne zwierzęta staną się przeciwnikami Zaxa w pierwszych etapach gry. W skrócie zabawa polega na tym, aby poruszając się po obszernych mapach (lasy, doliny, podziemia, jaskinie itp.) odszukiwać kolejne przejścia i wykonywać zadania, zlecone przez napotkane postaci. Głównym centrum dowodzenia Zaxa, do którego warto czasami zaglądać, jest jego uszkodzony statek, ZELON-4691S. W nim znajduje się ambulatorium





(można w nim wyleczyć się do maksymalnego stanu zdrowia), moduł teleportacji (pozwala wracać w odległe od statku miejsca, z których przybyliśmy) oraz moduł konstrukcji broni i wyposażenia (wszystkie przyrządy, w tym także broń, którą Zax się posługuje musimy dla niego stworzyć ze znalezionych kawałków rudy i kryształów). Statek Zaxa jest istotny z jeszcze jednego powodu. Znajduje się na nim specjalny moduł informacyjny o powierzchowności hm... intrygującej kobiety, zwanej (jakżeby inaczej!) Zelon. Doradza ona naszemu bohaterowi w czasie całej wyprawy, ujawnia znaczące wskazówki i służy pomocą.



W każdej chwili możemy sięgnąć do podręcznego komputera <L>, w którym zapisywany jest przebieg wszystkich odbytych rozmów jak również cele kolejnych misji. Tu również można przeczytać szczegółowe informacje o posiadanych przedmiotach i broniach.

PIERWSZE MINUTY

Oto krótki opis wykonania pierwszego zadania w grze. Po wysłuchaniu wszystkich komunikatów i informacji naciśnij <M>, a w dolnym lewym rogu pojawi się mini-mapa. Patrząc na nią łatwiej zorientujesz się, gdzie się znajdujesz. Czasami również wyświetlana jest tam czerwona kropka, która oznacza, że musisz udać się w jej kierunku, aby posunąć fabułę gry do przodu. Tymczasem jednak pozbieraj rudę (to takie małe kamyczki nieopodal miejsca, w którym stoisz) i pamiętaj żeby sumiennie zbierać ją oraz kryształy w przyszłości. Im więcej masz rudy i kryształów tym lepszy sprzęt będziesz sobie w stanie stworzyć. Teraz warto poświęcić chwilę, aby nauczyć się obsługi podręcznego kom-



putera. Możesz do niego wejść naciskając <L>. Komputer pojawia się, jako wyskakujący moduł na dole ekranu. W tym trybie czas gry jest zatrzymany, a twojej postaci nie grozi

STEROWANIE
Klawisze kursorów - ruch Zaxa
LPM - strzał z broni
PPM - podłożenie miny
PgUp - następna broń
PgDown - poprzednia broń
M - minimapa
I - sprzęt
L - zapisy w dzienniku
V - dziennik głosowy
+/- - przybliżenie/oddalenie obrazu
pauza - zatrzymanie gry
C - uruchomienie robota pomocnika
R - przywołanie robotów
1 - lekki pistolet
2 - podwójny zakłucacz
3 - pistolet półautomatyczny
4 - działko automatyczne
5 - granatnik
6 - zakłucacz nuklearny
7 - działo impaktowe
8 - energetyczna broń Obcych
9 - potrójne działo
0 - wyrzutnia rakiet
- - duuuża spluwa
= - zakłucacz molekularn

żadne niebezpieczeństwo. Po prawej stronie znajdują się trzy zakładki:

- Inwentarz - tutaj znajdują się przedmioty oraz



broń, którą posiadasz. Klikając w napis <INFO> możesz zapoznać się ze szczegółami dotyczącymi wyposażenia. Niektóre przedmioty (np. apteczkę) można użyć w krytycznej sytuacji. Należy wówczas wcisnąć <UŻYJ>
- Wpisy w dzienniku - tutaj możesz zapoznać się z celami misji i już wykonanymi zadaniami
- Dziennik głosowy - wszystkie komunikaty, które pojawią się w czasie gry są zapisywane w tym miejscu. Klikając napis <POWTÓRKA> można je odsłuchać ponownie.

Po zapoznaniu się z komputerem pora na grę. W pobliskiej jaskini znajdziesz rudę, a pod drzewem, nieopodal statku kilka owoców. Zjedz je (po prostu po nich przejdź), a twoje zdrowie (apteczka po lewej na dole) odzyska bazową wartość 100 punktów. Skieruj się teraz do drzwi statku. Znajdują się one od wschodniej strony. Podejdź do generatora (znajduje się najdalej w głębi statku) i posłuż się nim zgodnie ze wskazówkami Zelon. Stworzysz dzięki temu Spawarkę laserową, Tarczę oraz Baterię. Dalsze atrakcje gry postaraj się odkryć na własną rękę.

WSKAZÓWKI
1. Zbieraj kuleczki, które pojawiają się przy ciałach zabitych wrogów. Żółte ładują energię twojego pancerza, a niebieskie broni.

2. Zawsze rozbijaj napotkane dzbany - często można w nich znaleźć rudę i kryształy

3. Przy okrągłych, fioletowych teleportach, z których wychodzą przeciwnicy zawsze znajduje się moduł sterujący. Zniszcz go w pierwszej kolejności, a wrogowie przestaną wychodzić.

4. Zapisuj często stan gry. Choć gra jest w sumie dość prosta, zginąć można w najbardziej nieoczekiwanym momencie. Najszybciej zapiszesz grę naciskając <ESC>, a następnie dwa razy klawisz <Z>.

5. Jeżeli tylko możesz dostać się na statek przy pomocy teleportu, rób to. Dzięki temu możesz podładować energię, wyleczyć się lub skonstruować nową broń i przedmioty.

WERSJA JĘZYKOWA .... Polska
WYMAGANIA .... PII 266 MHz, 64 MB RAM, ... karta graficzna 8 MB, Windows 9x/ME/XP.

AIRLINES 2
PEŁNA GRA
POLSKA WERSJA

TWORZENIE TRAS PRZELOTU SAMOLOTÓW, KUPNO MASZYN, BIUR I TERENÓW POD ZABUDOWĘ ORAZ OBSŁUGA I SPEŁNIANIE ŻĄDAŃ PASAŻERÓW.

Tym razem przygotowaliśmy dla Was pełną wersję strategii ekonomicznej. W Airlines 2 odgrywać będziecie bowiem rolę właściciela niewielkiej linii lotniczej, która z czasem może przekształcić się w ogromne, doskonale prosperujące przedsiębiorstwo. Waszymi głównymi zadaniami podczas zabawy staną się: tworzenie tras przelotu samolotów, kupno maszyn, biur i terenów pod zabudowę oraz obsługa i spełnianie żądań pasażerów.



PIERWSZE KROKI

Po zainstalowaniu Airlines 2 i uruchomieniu gry warto najpierw kliknąć <OPCJE>. Poza ustawieniami parametrów dźwięku znajdziemy tam istotny parametr, który radzimy zmienić. Standartowo gra uruchamia się z włączonymi anglosaskimi jednostkami miary. Ze względu na nasze przyzwyczajenie lepiej będzie zmienić je na metryczne.

Teraz możemy już przystąpić do prawdziwej zabawy. Po kliknięciu w <NOWA GRA>, na ekranie, który się pojawi, należy wpisać/wybrać kilka parametrów.





Podajemy zatem nazwę firmy, ustalamy region macierzysty (radzimy za pierwszym razem wybrać Kanadę), liczbę przeciwników, datę końca gry, oraz warunki zwycięstwa. Są cztery warunki:

- Najbardziej rozległe - aby osiągnąć zwycięstwo przedsiębiorstwo musi być najbardziej rozwinięte we wszystkich kategoriach
- Warte najwięcej - aby wygrać przedsiębiorstwo musi mieć największą wartość
- Najbardziej znane - aby wygrać na koniec, przedsiębiorstwo musi być obecne na jak największe liczbie lotnisk.
- Najbardziej szanowne - aby być zwycięzcą, przedsiębiorstwo musi mieć najlepszą reputację na całym świecie.

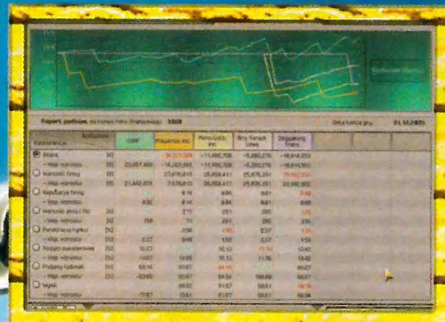
Po wstępnych ustawieniach możemy już grać. Na kolejnym ekranie ujrzymy ogromną mapę świata a na górze i po boku po kilka zakładek i ikonek. To tzw. <EKRAN GŁÓWNY>. Poza nim dostępne są jeszcze dwa ekrany <EKRAN FINASÓW> oraz <EKRAN HISTORII>, między którymi będziemy się przełączać. Służą do tego ikonki w lewym dolnym rogu.

Ekran główny - zawiera mapę, która przedstawia lotniska, a po prawej stronie pojawiają się stosowne tabele i zestawienia;

- Ekran finansowy - tutaj możemy posługiwać się wszystkim narzędziami związanym z bankiem i rynkiem akcji;
- Ekran historii - w tym miejscu przegląda się wydarzenia, które zdarzyły się podczas gry



Teraz pora na pierwsze zakupy i ustanowienie połączeń lotniczych. Obecnie firma nie ma żadnych dóbr, a jedynie pewną ilość gotówki. Na mapie można zobaczyć, że niektóre lotniska w regionie zostały przebadane, a niektóre nie (porty lotnicze zbadane są podświetlone i nieco jaśniejsze). Po kliknięciu na lotnisku, po prawej stronie ekranu można zobaczyć jego dane statystyczne. Dzięki temu można sprawdzić żądania pasażerów (np. wysoka obsługa lub niskie ceny) i utworzyć odpowiednią trasę przelotu. Najpierw zajmiemy się kupnem maszyny. Klikamy na





WERSJA JĘZYKOWA	POLSKA
WYMAGANIA	PII 300 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB, 350 MB HD, Win9x, ME, XP.



zakładce <SAMOLOTY>, następnie wybieramy grupę <NA RYNKU>, klikamy model samolotu AWA (na początek jest dość wydajny, a przy tym wystarczająco tani), a potem klikamy <KUP SAMOLOT> w prawym dolnym rogu. Teraz zajmiemy się utworzeniem połączenie. Klikamy zakładkę <LOTNISKA>, a następnie odszukujemy i klikamy Yellowknife i zatwierdzamy wybór przez kliknięcie w <UTWÓRZ POŁĄCZENIE>. Teraz zaznaczamy drugie lotnisko (Thunder Bay) i klikamy <KONTYNUUJ> w prawym dolnym rogu. W ostatnim kroku zadecydujemy o tym, jaki ładunek nasz samolot będzie przewoził na zaznaczonej trasie. Służy do tego specjalny wykres, który pojawił się mniej więcej pośrodku ekranu. Zaznaczamy na nim przy ładunku do Yellowknife <LEKARSTWA>, a drugą stronę pozostawiamy <PASAŻERÓW> i zostawiamy średnią cenę biletu. W miejscu przypisany samolot wybieramy zakupioną wcześniej <AWĘ> i klikamy <KONTYNUUJ>. W ten sposób utworzyliśmy pełne połączenie i podobnie będziemy postępować w dalszej części gry. Oczywiście utworzone raz połączenie możemy dowolnie modyfikować i zmieniać jego parametry.



DOBRE RADY

1. W momencie rozpoczęcia gry, mając limitowany budżet i małą porcję pieniędzy, należy szukać małych lub średnich portów lotniczych.

2. Nie lekceważ rynku akcji - dobrze zainwestowane pieniądze we wczesnej fazie gry mogą potem przynieść znakomite profity

3. Przed nawiązaniem połączenia z lotniskiem należy najpierw zlecić badanie. Kiedy jest już więcej pieniędzy należy zaznaczać opcję automatycznej aktualizacji badań w ciągu jak najdłuższego okresu.

4. Co jakiś czas akcje firm są dzielone według parytetu 2:1. Wówczas ich cena gwałtownie spada i opłaca się je nabywać.

5. Jeżeli jakiś z przeciwników wejdzie na teren twoich działań postaraj się wykupić jak najwięcej jego akcji, co może w efekcie doprowadzić do przejęcia jego firmy.

UWAGA: na płycie z grą, w katalogu Airlines2 znajdziecie plik "Airlines 2 - Instrukcja uzytkownika.doc". Jest to obszerna i szczegółowa instrukcja, z którą warto się zapoznać, aby osiągać w grze zamierzone sukcesy.

w skrócie

BĘDZIE BALDUR'S GATE III?
Firmy Atari i Interplay doszły do porozumienia w sprawie licencji Dungeons & Dragons. Dla graczy oznacza to, iż w świetle prawa przeszkoda, która doprowadziła do zawieszenia prac nad projektem Baldur's Gate III, przestała istnieć. Interplay może teraz dokończyć, będące już w bardzo zaawansowanym stadium, prace nad grą. Problem w tym, że nie wiadomo kto dokończy ten projekt, ponieważ z firmy odeszli już wszyscy, którzy nad nim pracowali!

NVIDIA PREZENTUJE UKŁADY Z PCI EXPRESS
Podczas konferencji Intel Developer Forum, nVidia oficjalnie zaprezentowała pierwsze akceleratory graficzne współpracujące z magistralą PCI Express. Przedstawione zostały cztery układy. Najbardziej zaawansowanym z nich jest GeForce PCX 5950, zbudowany w oparciu o układ GeForce FX 5950 ULTRA. Karta ta posiada 256-bitową magistralę danych, częstotliwość pracy rdzenia wynosi 475 MHz, zaś pamięci 950MHz. Drugi z procesorów - GeForce PCX 5750 - dysponuje 128-bitową magistralę danych, zaś częstotliwości pracy rdzenia i pamięci wynosić będą odpowiednio 475 MHz i 900MHz. Kolejną kartą jest GeForce PCX 5300 taktowany częstotliwościami 325MHz dla rdzenia i 650MHz w przypadku pamięci. Ostatnią, jednocześnie najsłabszą kartą obsługującą PCI Express jest NVIDIA GeForce PCX 4300 (rdzeń: 175 MHz, pamięć: 200 MHz). Premiera wyżej wymienionych kart zaplanowana została na drugą połowę roku.

NOWA KARTA ATI
Na konferencji w San Francisco, koncern ATI zaprezentował komputer z działającym prototypem procesora graficznego R420. Układ ten, podobnie jak konkurencyjne NV40 firmy nVidia, wykorzystuje technologię Pixel Shaders 3.0 i Vertex Shaders 3.0, bardziej efektywne metody FSAA i filtrowania anizotropowego. R420 składa się z 160 mln tranzystorów, posiada 8 zaawansowanych potoków pikseli, które ATI określiło mianem "extreme pipelines", 6 jednostek cieniowania wierzchołków oraz 256-bitowy kontroler pamięci, mogący współpracować z pamięciami typu: DDR, GDDR2 i GDDR3. Przedstawiciel firmy ATI stwierdził podczas prezentacji, że karty graficzne oparte na R420 będą w stanie "wyciągnąć" 100 FPSów w Colin McRae Rally 04.

BLITZKRIEG 2

- WYDAWCA: CDV
- DYSTRYBUCJA PL: CENEGA POLAND
- PREMIERA: 2005

W drugim kwartale br. na rynek trafi "Burning Horizon" czyli samodzielny dodatek do Blitzkrieg, strategii czasu rzeczywistego wydanej w 2003 roku. Jednak ludzie z Nival Interactive, producenta tej gry, pracują nad "pełnowartościowym" sequelem Wojny Błyskawicznej, którego premierę przewidziano na rok 2005.

W Blitzkrieg II będziemy mieli okazję wcielić się w dowódcę każdej z czterech dostępnych tam armii: ZSRR, Wielkiej Brytanii, Stanów Zjednoczonych i Niemiec. Poza europejskim teatrem działań wojennych przewidziano możliwości walki na Okinawie, Filipinach i w Mandżurii. Znacznemu pogłębieniu ulegną strategiczne elementy gry. Pomyślne wykonanie zarówno głównych jak i drugoplanowych celów poszczególnych misji zaowocuje naszym awansem co w konsekwencji pozwoli na korzystanie z coraz to nowych, liczniejszych jednostek.

Pomimo olbrzymiej ilości różnorodnych misji, autorzy Blitzkrieg II zamierzają dołożyć do gry edytor map pozwalający na samodzielne tworzenie kolejnych scenariuszy.

Nowy silnik 3D ma znacznie poprawić grafikę gry, dzięki czemu oglądane przez nas sceny batalistyczne cieszyć się będą jeszcze większym realizmem.



BLITZKRIEG: BURNING HORIZON

- WYDAWCA: CDV
- DYSTRYBUCJA PL: CENEGA POLAND
- CENA: II KWARTAŁ 2004





Dobra wiadomość dla fanów doskonałej strategii czasu rzeczywistego, jaką jest wydana w maju zeszłego roku gra pt. Blitzkrieg.

Wydawca tejże gry, CDV Software, zapowiedział przewidzianą na 2 kwartał br. premierę samodzielnego dysku rozszerzającego podstawową wersję gry, zatytułowanego Blitzkrieg: Burning Horizon. W skład tegoż dodatku wejdzie kampania złożona m.in. z 18 misji, oparta na działaniach wojennych prowadzonych przez niemieckiego feldmarszałka Erwina Rommela.

Poszczególne misje, ulokowane w miejscach jego najbardziej spektakularnych sukcesów wojennych (Tripolis, El Alamein, Sycylia, Normandia i Ardeny) mają cechować się zróżnicowanymi celami, takimi jak desanty spadochronowe, ewakuacje, czy zamachy. Ponadto Burning Horizon zawierać ma 8 misji dodatkowych prowadzonych na terenie Japonii i podczas Wojny na Pacyfiku. Tytuł ten wprowadzi do gry 50 nowych jednostek, włączając w to japońskie "Zero", amerykańskie M5 Stuart i jednostki piechoty jak U.S. Marines i niemiecki Afrika Korps. Udoskonalona sztuczna inteligencja poprawi jakość rozgrywki. Znacznie wyższe SI przeciwnika pozwoli mu np. na wyszukiwanie słabych punktów w liniach naszej obrony i atakowanie ich.

Niestety 2 kwartał (premiera) dotyczy rynku niemieckiego. Nie wiadomo jeszcze, kiedy Burning Horizon ukaże się w Polsce.

THIEF 3

Firma Ion Storm da nam wkrótce możliwość ponownego wcielenia się w Garretta, będącego głównym bohaterem gier z serii Thief.

Już po raz trzeci będziemy mogli [illegible] złodzieja [illegible] w ciemnych zakamarkach Miasta, czyli w świecie [illegible] klimatem odpowiednikiem średniowiecznej aglomeracji miejskiej.

Pomimo, iż Thief jest grą z widoku FPP, to jak na ten gatunek jest grą dość specyficzną. Większość FPP-ów, w których nam się z szybką i dynamicznie rozwijającą się akcją, ale "Złodziej" jest inny. Zamiast siły i brawury musimy używać naszej inteligencji i sprytu. Ciche poruszanie i umiejętność



krycia się w zacienionych miejscach to połowa sukcesu. W ostateczności dozwolone jest zabicie wroga z np. łuku, ale nawet wtedy nie ma to mowy o skali przemysłowej takiego czynu.

Najbezpieczniejszym miejscem dla Garreta będzie wynajęty pokój w gospodzie, gdzie może odpoczywać lub szkolić swoje złodziejskie umiejętności. Poza tym, to właśnie w tym pomieszczeniu otrzymywał będzie kolejne zlecenia. Oczywiście nie za darmo. Nawet za ten [illegible] płacić.

Gra składać się będzie z 12 głównych i kilku dodatkowych misji. Ciekawostką jest fakt, że pomiędzy misjami będziemy mieli okazję do swobodnego poruszania się po Mieście, [illegible] misja nie [illegible] misji.

Producenci gry kładą wielki nacisk na SI komputerowych postaci. Zwykli ludzie, strażnicy czy członkowie każdej z 3 działających w Mieście frakcji [illegible] na [illegible] ich [illegible]. [illegible] postacie cechują się własnymi, odrębnymi osobowościami i atrybutami fizycznymi.

Dzięki nowemu silnikowi natomiast, gra wyglądać będzie wręcz wyśmienicie.

■ WYDAWCA: EIDOS INTERACTIVE
■ DYSTRYBUCJA PL: CENEGA POLAND
■ PREMIERA: 2004





CRUSADER KINGS

Niebawem na rynku ukaże się najnowsza produkcja szweckiej firmy Paradox Entertainment, zatytułowana Crusader Kings.

Będzie to historyczna gra strategiczna stworzona na bazie zmodyfikowanego enginu Europy Universalis. Generalnie



można by ją nazwać prequelem swojej słynnej poprzedniczki, ponieważ akcja CK przenosi nas w realia średniowiecznej Europy z okresu lat 1066-1419.

■ WYDAWCA: STRATEGY FIRST
■ DYSTRYBUCJA PL: CD PROJEKT
■ PREMIERA: II KWARTAŁ 2004

Oba te tytuły pod względem konstrukcji i sposobu prowadzenia rozgrywki są bardzo do siebie podobne.

Jednak, mimo, iż znajdziemy tu znane z EU elementy związane z prowadzeniem działań wojennych, dyplomacji, handlu, etc., to autorzy wyraźnie uciekali od kalkowania sprawdzonego i docenionego pomysłu.

Postanowili, jak mówi Fredrik W. Lindgren (szef d/s sprzedaży i marketingu firmy Paradox Entertainment), dodać grze nowy wymiar, poprzez oparcie głównych działań rozgrywki na systemie tworzenia dynastii.



Oczywiście nie będzie to jedyny element różniący Crusader Kings od EU. Największych zmian dokonano na polu dyplomacji i polityki dostosowując je na potrzeby feudalnych systemów rządzenia ówczesnymi narodami. Również rola, jaką będziemy pełnić podczas rozgrywki została zmieniona z powiedzmy: 'naczelnego wodza państwa' na 'głowę dynastii'

Obszar mapy, na której będziemy prowadzić rozgrywkę obejmuje całą Europę, oraz północną część Afryki i fragment Półwyspu Arabskiego. W sumie nasze działania poprowadzimy w ponad 900 prowincjach.

Warto jeszcze wspomnieć o możliwości konwertowania stanu zapisu gry na potrzeby Europa Uniwersalis II, co umożliwi kontynuowanie rozgrywki w nieco późniejszym okresie historii.

FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

■ PRODUCENT: IRATIONAL GAMES ■ DYSTRYBUCJA PL: NIEUSTALONA ■ PREMIERA: MAJ

Jeszcze w tym roku ukaże się najnowsza, tworzona obecnie w firmie Irrational Games gra z gatunku RPG, zatytułowana Freedom Force vs. the Third Reich (znana również jako Freedom Force 2).



Tytuł ten będzie kontynuacją wydanej w 2002 roku gry, której fabuła opowiada o przygodach grupy komiksowych superbohaterów.

Tym razem cofną się oni w czasie do okresu II Wojny Światowej, a ich główne zadanie polegać będzie na dotarciu i wyeliminowaniu czarnego charakteru zwanego Blitzkrieg, obrońca Rzeszy. Na drodze do osiągnięcia celu stanie im cała armia jego zaborczych popleczników. Autorzy gry poszerzyli tytułowy Freedom Force o nowych członków tej elitarnej i szczególnej drużyny. Znajdą się wśród nich tacy bohaterowie jak Tombstone i Sky King. Dołożone zostaną nowe umiejętności, którymi będą dysponować superherosi, jak na przykład Dancing Death, Aztec Mummy czy Wirlwind Tour.



Freedom Force vs. the Third Reich oparty będzie o nowy, niezwykle wydajny silnik 3D przez co oprawa graficzna tej gry stać ma na najwyższym poziomie.

Natomiast kilka różnych trybów rozgrywki przeznaczonych dla jednego gracza oraz poddany kapitalnemu remontowi tryb multi-player mają zapewnić grze bardzo wysoką grywalność, a nam kilkanaście godzin naprawdę dobrej zabawy.

Istnieje duże prawdopodobieństwo, że grę ujrzymy na sklepowych półkach już w maju.

DANGEROUS WATERS

■ PRODUCENT: SONALYSTS ■ DYSTRYBUTOR PL: NIEUSTALONA ■ PREMIERA: CZERWIEC



Dangerous Waters jest tworzonym obecnie, kolejnym w dorobku firmy Sonalysts strategicznym symulatorem wojennym. Firma ta wydała takie tytuły jak Fleet Command, Sub Command oraz kilka innych symulacji, których tematem są m.in. różnego typu okręty wojenne.

W Dangerous Waters będziemy mieli okazję poprowadzenia rozgrywki jedną z siedmiu rodzajów platform marynarki wojennej. Są to: fregata rakietowa klasy Oliver Hazard Perry, helikopter do zwalczania łodzi podwodnych MH-60R Seahawk, samolot patrolowy P-3C Orion, dieslowski okręt podwodny Kilo klasy 636/877, oraz 3 kolejne nuklearne okręty podwodne: Seawolf klasy SSN, Akula I/II klasy SSN i 688(I) klasy SSN.



Gra składać się będzie z dwóch kampanii i szeregu pojedynczych scenariuszy.

Nasze działania w kolejnych misjach będą miały bezpośredni wpływ na rozwój sytuacji w misjach następujących po bieżącej.

Jak zapewniają autorzy, dynamiczne misje gwarantować będą, że nawet podczas kilkukrotnego rozgrywania tego samego scenariusza nie spotkamy się z identycznym jego przebiegiem. Na uwagę również zasługiwać będzie oprawa audio-wizualna. Bardzo ładna grafika w wysokiej rozdzielczości i doskonale wymodelowane obiekty mają dostarczyć niezapomnianych wrażeń i niezwykle realistycznych doświadczeń podczas rozgrywki w DW.

Premiera tej gry przewidziana jest na czerwiec.

GUNFIGHTER

■ WYDAWCA: NAWAR ■ DYSTRYBUCJA PL: NIEUSTALONA ■ PREMIERA: 2004

Z wielkim zainteresowaniem śledzimy losy naszej rodzimej produkcji przygotowywanej właśnie przez bydgoską firmę NAWAR. Gunfighter - taką właśnie nazwę nosi ów projekt - będzie przygodową grą akcji z rodzaju TPP.



Tytuł ten należeć będzie do gatunku westernów. Gracz wcieli się tutaj w niejakiego Cole Tilghmana, któremu dwa lata wcześniej dwóch zbirów zabiło rodzinę. Na domiar złego, te typki przywłaszczyły sobie jego ranczo.

Cole, bez jakichkolwiek szans na stawienie oporu musiał uciekać.

Teraz jednak powraca by się zemścić i odebrać swoją własność. Sama fabuła nie tryska może świeżością (oklepana została chyba we wszystkich możliwych mediach), ale ogólnie wiadomo,



że porządnie zaprojektowana i wykonana produkcja może skutecznie przyćmić taki 'mały' mankament.

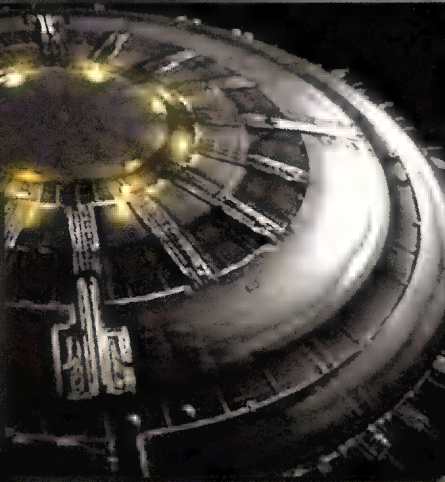
Jako rzecz wartą dodania wspomnimy jeszcze, że Gunfighter wykorzystywał będzie pewne elementy gatunku RPG.

Na dołączonych „screenach" pochodzących jeszcze z wersji roboczej możemy zauważyć, że gra wyglądać będzie co najmniej ładnie, a gdy wszystko zostanie dopięte na ostatni guzik, może jeszcze ulec poprawie.



EARTH 2160

■ PRODUCENT: REALITY PUMP ■ DYSTRYBUCJA PL: TOPWARE ■ PREMIERA: 2005

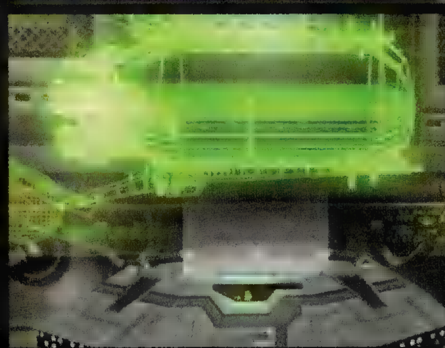


6 lat temu na rynku ukazała się polska gra pt. "Earth 2140".

Ten przypominający słynnego Command & Conquer'a rodzimy RTS okazał się prawdziwym przebojem. Udowodnił on, że polski przemysł gier komputerowych nie ma się wcale tak źle.

Nie była to oczywiście jedyna udana polska produkcja, ale nie bez przyczyny przytoczyliśmy ją jako przykład. Jej producent, firma Reality Pump, zapowiedział na początek 2005 roku wydanie kontynuacji tej ciekawej nad wyraz pozycji, która tym razem będzie nosić tytuł "Earth 2160".





Wiemy i pragniemy się tym z Wami podzielić, że nowy "Earth" nie będzie jedynie odświeżoną wersją starego pomysłu. Oczywiście wciąż pozostanie RTS'em, ale producenci przewidzieli daleko idące zmiany w stosunku do pierwowzoru. Zmieni się, rzecz jasna, wygląd gry. Jej silnik został praktycznie napisany od nowa. Gra pod względem grafiki ma robić naprawdę duże wrażenie. Warto wspomnieć chociażby o niszczejącej w czasie walki powłoce metalu, z którego budowane są jednostki.

Do 3 "ziemskich" stron, które pamiętamy z poprzedniej części, dołożono nową - obcych. Każda z ras dysponować ma odrębnymi technologiami.

Budowa jednostek nie polegać będzie jedynie na wdrażaniu do produkcji "gotowców". Większość z nich składać się będzie z różnych modułów, które będziemy mogli niemal dowolnie mieszać.

Sugerując się zapewnieniami autorów wierzymy, że Earth 2160 obfitować będzie w wiele różnych nowinek, nie spotykanych dotąd w innych grach.

04 colin mcrae rally

Na kwiecień zapowiedziano premierę kolejnej odsłony słynnej, acz cieszącej się nadzwyczaj podzielonymi, wręcz skrajnymi opiniami samochodówki jaką jest Colin McRae Rally. Po ukazaniu się trzeciej części z tej serii powstało niemałe zamieszanie wokół możliwości jakie oferował tryb Championship.

Chodziło konkretnie o to, że producent gry, firma Codemasters narzucił graczom udział w Mistrzostwach jedynie pod banderą "teamu" forda Focusa i to pod postacią samego Colina McRae. Oczywiście fani gry bronili jej wszelkimi dostępnymi argumentami, ale krytyka z jaką się spotkała może uchodzić za w pełni uzasadnioną. Wszystko wygląda na to, że autorzy gry wzięli sobie do serca minorowe nastroje swoich klientów i ich zapowiedzi w końcu zaczęły napawać optymizmem.

Największą zmianą wprowadzaną do Colin McRae Rally 4 będzie oczywiście znacznie bardziej rozwinięty tryb Championship i możliwość wyboru każdej z czterech dostępnych grup samochodów, czyli 4WD, 2WD, Grupa B oraz Expert. W sumie dostępnych będzie 20 wozów, m.in.: Peugeot 206, Subaru Impreza, VW Golf i Mitsubishi Lancer.

Jako ciekawostkę możemy dodać, że w skład wspomnianej Grupy B (wprowadzonej do gry specjalnie na życzenie graczy) wejdą samochody rajdowe z lat '80 z Audi Quattro na czele. Niektóre auta odkryjemy dopiero po rozegraniu rajdu w rundzie bonusowej.Podstawowe wersje samochodów będziemy mogli podrasować w garażu naszego "teamu". Cała masa usprawnień i szeroki asortyment części zamiennych pozwoli na dostosowanie auta do naszych gustów i aktualnych wymagań. Istnieć będzie możliwość wymiany praktychnie każdego głównego elementu wozu, począwszy od opon i hamulców, poprzez układ kierowniczy, aż po rodzaj zawieszenia. Oczywiście Mistrzostwa nie będą jedynym trybem rozgrywki. Poza nim możemy spodziewać się trybu Stages, Quick Race i Rally. Pierwszy z nich to tryb treningowy, drugi jak zapewne wiecie to pojedynczy wyścig, w którym podobnie jak u poprzedniczek komputer losowo przydzieli nam samochód i trasę, natomiast tryb Rally umożliwi stworzenie własnych mistrzostw. Trasy rajdow położone są na terenie ośmiu państw (Wielka Brytania, Szwecja, USA, Finlandia, Australia, Hiszpania, Grecja i Japonia). Każda z nich złożona będzie z 8 etapów, a ponadto będziemy mogli wziąć udział w 4 etapach Super Specjalnych. Kolejnym elementem, którego zabrakło w trzeciej części Colina, a który zaimplementowany zostanie w najnowszej, jest tryb multi-player. Poza grą w Internecie lub poprzez zwykłą sieć domową, będziemy mogli zagrać w kilka osób na jednym komputerze. Umożliwią to dwa tryby: split-screen, gdzie obraz na monitorze podzielony zostanie na pół i alternative, w którym gracze pokonują odcinki kolejno, na zmianę. Materiały przedpremierowe ukazują, iż grafika Colin McRae Rally 4 stać będzie na bardzo wysokim poziomie. Cóż, naszym zdaniem po wpadkach związanych z trzecią częścią, chłopaki z Codemasters za wszelką cenę chcą odzyskać przychylność i zaufanie swoich klientów. No i dobrze...

PREMIERA	Kwiecień
CENA	99,90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Codemasters
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.codemaster.com
WYMAGANIA	PIII 1 GHz, 128 MB RAM, karta graficzna GeForce 3











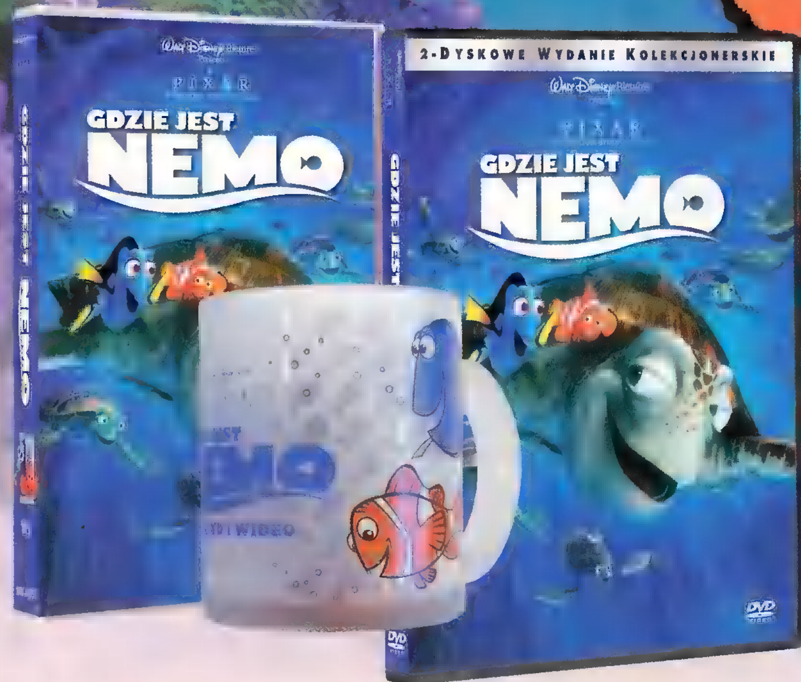
KONKURS Z OKAZJI NAJBARDZIEJ OCZEKIWANEJ PREMIERY WIDEO i DVD

GDZIE JEST NEMO

PYTANIE:
WYMIEŃ DWA INNE FILMY PIXARA

DO WYGRANIA:
PŁYTY DVD I KASETY VHS Z FILMEM "GDZIE JEST NEMO" ORAZ GADGETY!!!!!

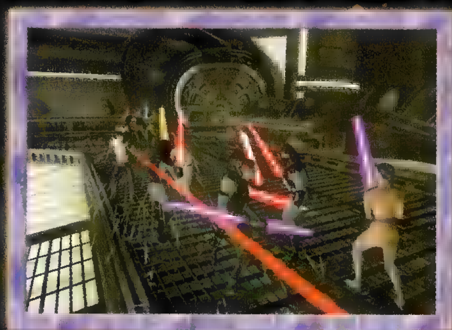
Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru, Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa.



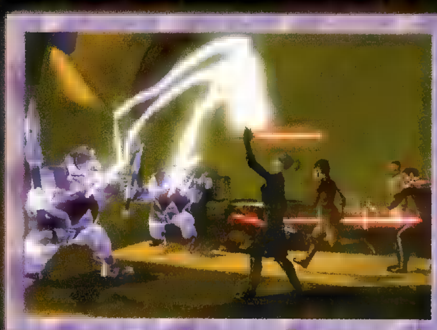
Jak to dobrze, że są jeszcze gry, które (choć szumnie zapowiadane) nie rozczarowują i nie okazują się przereklamowanymi gniotami. Gry dla których warto zainwestować w nowy, lepszy sprzęt. Gry które potrafią przykuwać do komputera do 4 nad ranem w środku sesji egzaminacyjnej. Gry, które mówiąc najkrócej zapadają w pamięć. A wszystko za sprawą pewnych wydarzeń dziejących się dawno, dawno temu w odległej galaktyce...

"Knights of the Old Republic" to gra wyjątkowa. Prawdziwy, epicki Role Play pokroju legendarnego "Baldur's Gate" zrobiony z wielkim rozmachem i dbałością o najdrobniejsze szczegóły. Jak w każdym RPGu, grę rozpoczynamy od stworzenia własnej postaci. Oczywiście nowicjusze mogą pozwolić, by całą robotę odwalił za nich komputer. Do wyboru są 3 specjalizacje: wojownik, skaut oraz kosmiczny zawadiaka (recenzja była robiona na podstawie angielskiej wersji, gdzie pojawia się nazwa "scoundrel", będąca w szerszym tłumaczeniu terminem wieloznacznym). Po zdecydowaniu jak ma wyglądać nasz pupil, musimy określić jego sześć podstawowych parametrów znanych z pewnością każdemu, kto widział choć raz na oczy tradycyjnego komputerowego RPGa (siła, zwinność, wytrzymałość, inteligencja, mądrość, charyzma). Następnie wybieramy zdolności specjalne - hakowanie komputerów, naprawa droidów, perswazja, chowanie się w cieniu itp. oraz umiejętności - posługiwanie się określonym rodzajem broni, przystosowanie do noszenia ciężkich pancerzy, walka z bronią w obydwu rękach na raz itd. Lista rzeczy do wyboru nie jest krótka, więc samodzielne zrobienie postaci zajmie trochę czasu. Gdy już wreszcie gotowy do boju zaczniesz grę Drogi Czytelniku, spotka Cię wielka niespodzianka. Akcja "KOTOR" dzieje się aż 4000 lat przed wydarzeniami dziejącymi się w pierwszym epizodzie Gwiezdnych Wojen.

Z początku fakt ten trochę rozczarowuje. Zwłaszcza miłośników Gwiezdnej Sagi, którzy z pewnością liczyli, że uda im się spotkać jakieś postacie znane z filmów. Jednak już po krótkim czasie zapominamy o tym "braku", rozczarowanie znika, a my dajemy się wciągnąć w wir przedstawionych wydarzeń. Jak wiadomo fabuła, jest w grach tego typu jednym z najważniejszych elementów. I tu panowie z BioWare nie zawiedli. Stworzyli oryginalną, emocjonującą i ciekawą historię, która zapewni nam dziesiątki godzin dobrej zabawy. Warto również podkreślić, że "KOTOR" to tak naprawdę dwie gry w jednej. Dzieje się tak dzięki możliwości wyboru ścieżki mocy jaką będzie-







STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC


Niestety bez naprawdę dobrego sprzętu gra nie może rozwinąć skrzydeł i nie prezentuje się tak okazale.

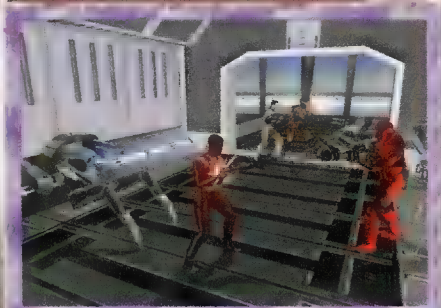
my kroczyć. Wszystkie nasze działania jakie podejmiemy podczas rozgrywki będą determinować rozwój głównego wątku fabuły.

W zależności od naszego postępowania dostajemy punkty Ciemnej lub Jasnej strony mocy (niezależne od punktów doświadczenia). Jeżeli na przykład potrzebując jakichś informacji, zdobędziemy je poprzez zastraszenie rozmówcy będzie to krok do przodu na ścieżce jaką wybrał Darth Vader. Jednak nigdy nie jest za późno na rehabilitacje, a okazji do spełnienia bezinteresownego, dobrego uczynku także na pewno nie zabraknie. Charakter głównej postaci jest ważny również z innego powodu. Nasza postawa wpływa na stosunki między nami, a naszymi kompanami. Limit osób w drużynie wynosi zaledwie 3, co zmusza do starannego dobierania przyjaciół pod kątem danej misji. A jest w czym wybierać. Naszą stale powiększającą się, wesołą kompanię tworzą bardzo specyficzne i różnorodne charaktery. Jest adeptka Jedi, mająca wyjątkową zdolność do decydowania o losach bitwy, Wookie, który będzie miał wobec nas słynny "Life Debt" - dożywotni dług wdzięczności, za sprawą którego stanie się naszym sługą, szlachetny pilot, ikona i bohater całej Republiki, a nawet droid! Z pewnością nie będziemy narzekali w ich towarzystwie na nudę, gdyż co jakiś czas dadzą o sobie znać wzajemne sympatie i antypatie. Niektórzy staną się naszymi dozgonnymi przyjaciółmi od razu, a na szacunek oraz zaufanie innych trzeba będzie ciężko zapracować poprzez rozmowy, bądź podejmowane decyzje.

Przedstawiony w "KOTOR" świat jest naprawdę bardzo wielki i rozległy. Do podróży między kolejnymi głównymi lokacjami służyć będzie Ebon Hawk. Nasz niezbyt uczciwie zdobyty statek kosmiczny to nie tylko baza wypadowa przed kolejnymi zadaniami ale również pra-pra- pradziadek Sokoła Millenium. Podczas tej wielkiej, epickiej misji, której wyniki zaważą na losach całej galaktyki odwiedzimy między innymi miejsce występujące chyba we wszystkich grach z cyklu Gwiezdnych Wojen, czyli Tatooine, ojczysty świat Wookich - Kasnyyyk oraz Taris, kolejną nową planetę. W każdej dużej lokacji czeka nas główne zadanie do wykonania, oraz dziesiątki pobocznych questów. Większość z nich można wykonać na kilka różnych sposobów zyskując lub czasem nawet tracąc na tym. Na przykład liczba punktów doświadczenia uzyskanych później za wykonanie zadania może się zmieniać w zależności od wybieranych opcji dialogowych, podczas uzyskiwania questu! Jedno jest pewne. Nieważne jak będziemy postępować, gra i tak zapewni nam wiele godzin świetnej rozrywki.

Pora powiedzieć teraz o walce będącej nieodłącznym elementem każdego RPGa. W "KOTOR" mamy do czynienia z ciekawie pomyślaną i dobrze wykonaną hybrydą walki w czasie rzeczywistym i trybie turowym. Gra jako domyślną opcje ma ustawione zatrzymanie czasu za każdym razem, gdy spostrzeżemy przeciwnika. Jest to etap wydawania rozkazów postaciom. Każdemu można ustawić sekwencje działania składającą się z maksymalnie 5 następujących po sobie czynności np. rzut granatem, aktywacja pola ochronnego, strzał w określonego przeciwnika itd. Oczywiście w każdej chwili można ponownie zatrzymać czas i wydać nowe polecenia. Prawda, że nie brzmi to zbyt skomplikowanie??? Poza tym wcale nie musimy korzystać z tego rozwiązania. Mając do czynienia z prostymi i nie wymagającymi wrogami wystarczy po prostu od pauzować, a komputer zrobi wszystko za nas. Sztuczna inteligencja naszych postaci stoi na wysokim poziomi, które w wielu wypadkach radzą sobie świetnie bez jakiejkolwiek ingerencji. Kierowanie drużyną dodatkowo ułatwia możliwość określenia dla każdej osoby procedur postępowania podczas walki. Ten świetnie pomyślany system jest nie tylko łatwy w obsłudze, ale daje także bardzo wielkie możliwości pokierowania losami bitwy. Zwłaszcza, że w grze różnego rodzaju blasterów, karabinów, mieczów, granatów, czy min mamy bez liku. Do tego dochodzą apteczki, tarcze energetyczne oraz chwilowe


Świetna grafika i równie dobry, intuicyjny system prowadzenia walki to bardzo duże zalety "Knights of the Old Republic"







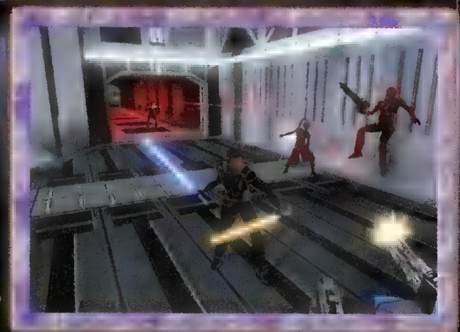








"dopalacze" np. podwajające siłę. W sumie jest tego ogromna ilość, ale problemów z ogarnięciem wszystkiego i wykorzystaniem w odpowiednim momencie nie ma żadnych. Brawa za to dla panów z BioWare, którzy nie poszli na łatwiznę i podczas konwersji tytułu z Xboxa nie "przerżnęli żywcem" konsolowego sposobu sterowania. Opracowany na PC system kierowania jest nie tylko bardzo intuicyjny, ale także wygodny i łatwy w obsłudze. Za pomocą skrótów klawiszowych, bądź ikonek na ekranie mamy dostęp do wszystkiego, czego będziemy potrzebować zarówno podczas walki oraz podczas eksplorowania świata i wykonywania questów. Jeżeli chodzi o kierowanie postacią, to poruszamy się klawiszami, myszką obracamy kamerę a kursorem podejmujemy interakcje ze światem. Oby więcej tak





świetnych rozwiązań technicznych.

Pora powiedzieć coś o kolejnej ogromnej zalecie tego tytułu jakim jest z pewnością grafika. Przyznamy szczerze, że oprawa wizualna potrafi powalić z nóg. Choć "KOTOR" to RPG, wygląda tak, jakby była grą akcji 3D. Zmieniając broń, czy ubiór widzimy jak zmienia się wygląd naszej postaci. Dbałość o szczegóły przyprawia o zawrót głowy. Jeżeli chcemy możemy bawić się w odszukiwanie drobnych detali odróżniających na pozór takie same rzeczy!!! A skoro tak sprawa ma się z drobnostkami, to chyba nie musimy mówić jak dobrze wypadają poszczególne lokacje, które odwiedzamy. Zróżnicowane i posiadające własny, specyficzny charakter miejsca potrafią, porażać swoim pięknem oraz ilością szczegółów. Podobnie jest z efektami. Obojętne czy mowa o piaskowej burzy na Tatooinie, czy refleksach słońca wychodzącego zza chmur. Wszystko wygląda tu bardzo dobrze. Do tego dochodzą zróżnicowane i starannie opracowane animacje walczących postaci oraz świetna mimika twarzy naszych rozmówców.

Skoro tak sprawa wyglądają z grafiką to chyba nikogo nie zdziwi, że poziom oprawy dźwiękowej stoi na podobnym, albo nawet wyższym poziomie. Muzyka będąca tłem wydarzeń to przede wszystkim słynne utwory Johnnyego Williamsa znane tak dobrze z filmów. Po za tym każda z ras mówi w swoim ojczystym języku (stąd nie ma mowy, by grać bez napisów), a efekty dźwiękowe wybuchów, blasterowych strzałów, czy wreszcie ścierających się ze sobą mieczów świetlnych potrafią wzbudzić dreszcze. Dlatego w cale nie dziwią opinie ludzi określających oprawę dźwiękową jako bliską perfekcji czy wyznaczającą nowe standardy.

Nie ma co ukrywać, że najnowsza gra ze świata Gwiezdnych Wojen to jeden z tych tytułów z jakimi rzadko mamy do czynienia. Produkt wyjątkowo udany, dopracowany w niemal każdym aspekcie. Bardzo silny pretendent do tytułu gry roku, który jest wręcz skazany na sukces. Gra przeznaczona nie tylko dla miłośników Star Warsów. To również obowiązkowa pozycja dla każdego fana RPG. Mamy naprawdę silne podstawy sądzić, że "KOTOR" stanie się klasykiem gatunku i zajmie zaszczytne miejsce obok takich tytułów jak "Baldur's Gate" oraz "Planescape Torment". Jedyny problem mogą stanowić dość duże wymagania sprzętowe. Już minimalne do małych nie należą, a by nacieszyć się w pełni grą, trzeba mieć raczej potężny kombajn niż zwykły komputer PC. Więc jeżeli ktoś waha się nad modyfikacją sprzętu to właśnie dostał poważny argument przemawiający za zrobieniem tego.

PREMIERA	Marzec
CENA	139 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	LucasArts
DYSTRYBUCJA PL	LEM
INTERNET	www.lucasarts.com
WYMAGANIA	PIV 1,2 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB.

Wszystko, zarówno ogólnie, jak i szczegółowo.

Te piekielnie duże wymagania sprzętowe, chyba momentami gra jest za prosta.

Prawdopodobnie najlepsza gra ze świata Gwiezdnych Wojen jaką do tej pory zrobiono. Z niecierpliwością czekamy na sequel.



CHICAGO 1930

eXtra Gra

KONKURS

PYTANIE

Co znaczy słowo "prohibicja"?

DO WYGRANIA

25 szt. gier "Chicago".

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Marsa 8, 04-202 Warszawa.



Sponsor nagród:

CD PROJEKT

GREYHAWK
ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA

Miłośników gier z gatunku RPG dopadła ostatnio istna huśtawka nastrojów. Ukazanie się polskiej wersji Lionheart'a, oraz zapowiedzi producentów dotyczące premier kolejnych tytułów należących do tego niezwykle popularnego gatunku, zapewne wzbudziło w graczach ogromną radość. Z drugiej jednak strony, niemalże o zawrót głowy przyprawiła wiadomość o upadku będącej największego producenta "eRPeGów" jakim była firma Black Isle.

Oczywiście wszystkie ich projekty, z kolejną edycją Baldur's Gate'a i Fallout'a na czele zostały wstrzymane, a ich przyszłość stała się conajmniej niejasna...

Do takich problemów jakie miała Black Isle daleko jest innej, znanej z wydania kilku świetnych produkcji (jak choćby Arcanum) firmie Trojka Games.

We wrześniu 2003 r. ten rosyjski producent wydał niesamowicie zapowiadającą się grę, zatytułowaną Greyhawk: The Temple of Elemental Evil.

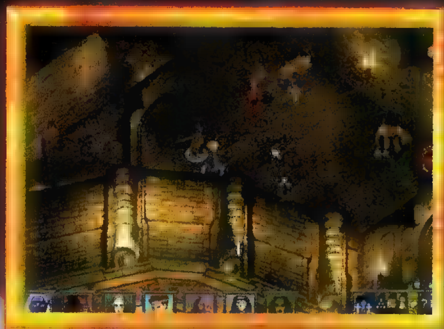
Dziś mamy przyjemność poinformować Was, drodzy Czytelnicy, że jej w pełni zlokalizowana edycja ukazała się na naszym rynku.

Z poniższego tekstu dowiecie się najistotniejszych informacji dotyczących gry Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (taki bowiem jest jej polski tytuł).

Omawiana właśnie komputerowa wersja Świątyni Pierwotnego Zła stworzona została na podstawie jednego z klasycznych, "papierowych" systemów D&D. Gra powstała w 1985 r. a jej autorem był Gary Gygax.

Nie będziemy jednak omawiali historii, ani ewolucji zarówno samego systemu jak i oryginalnej wersji. Zajmiemy się jej komputerowym odpowiednikiem.









Fabuła "Świątyni" przenosi nas w fantastyczne realia uniwersum Greyhawk, a podróżując po krainach Oerth doświadczymy z całą mocą jej nadzwyczaj rozbudowanych możliwości i niemal perfekcyjnie zaadaptowanego systemu AD&D.

Na wstępie warto zaznaczyć, że sama rozgrywka odbywa się oczywiście w czasie rzeczywistym, ale walki prowadzone są w systemie turowym.

Grę rozpoczynamy od stworzenia grupy bohaterów. Mamy tu możliwość wyboru (do) pięciu postaci pozostających pod naszą absolutną kontrolą. Możemy wybrać każdego z 18 gotowych bohaterów, bądź też stworzyć ich samodzielnie od podstaw.



W czasie rozgrywki zaistnieje możliwość przyłączenia do drużyny kolejnych trzech postaci. Jednak mimo tego, że będą one zdobywać nowe umiejętności i doświadczenie, to będą na swój sposób niezależne i nie będziemy mieli bezpośredniego wpływu na ich rozwój.

I jeszcze jedna ważna informacja:

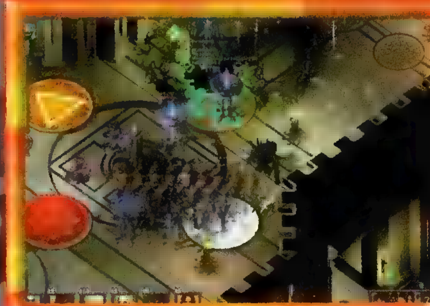
W zależności od tego, jaki charakter będzie miała nasza drużyna (praworządny, czy też chaotyczny lub zły) większość przygód będziemy rozgrywać w zupełnie inny sposób. Odmienne

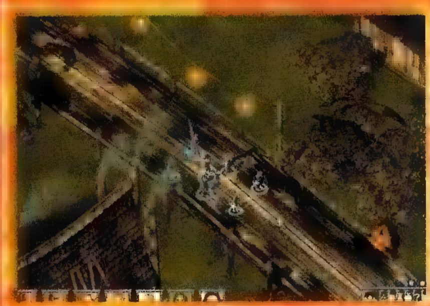


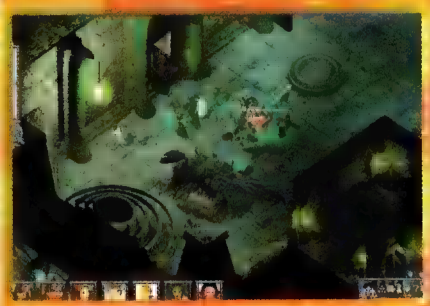
Dzieki nowoczesnemu silnikowi, renderowana grafika robi oszałamiające wrażenie.



Niestety, przy wysokiej rozdzielczosci i szczegółach gra na wolniejszych konfiguracjach staje dęba.







będą zarówno czekające nas zadania, jak i reakcje otoczenia i BN'ów.

Także sam początek, czyli powód naszego pojawienia się w wiosce Hommlet będzie inny dla zespołu stojącego po stronie dobra, zła, czy też podróżników neutralnych.

Pomimo, iż w niektórych przypadkach (związanych z wyborem charakteru drużyny) sam początek gry może wydawać się banalny i szablonowy, dalszy rozwój wydarzeń i zagłębianie się w fabułę upewnia nas w przekonaniu, że ów niefortunne rozpoczęcie ma się nijak do tego co nastąpi później. Wraz z rozwojem fabuły będziemy mieli do czynienia z coraz to bardziej złożonymi i niezwykle ciekawymi zadaniami. Questy w stylu "przynieś-mi-coś-z-lokacji-obok-a-dostaniesz-nagrodę" będą występowały niezwykle rzadko ustępując miejsca przemyślanym i kompleksowo skonstruowanym zadaniom.

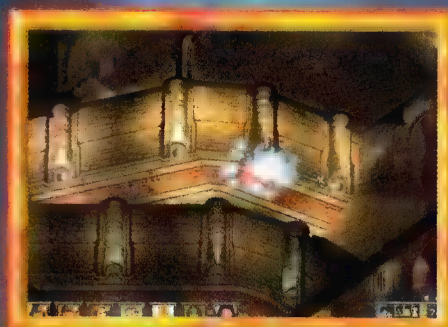
Jednak głównym zadaniem (nie wciągając się zbytnio w szczegóły, by najciekawsze aspekty gry pozostawić do odkrycia Wam samym), będzie walka z siłami zła prowadzona w olbrzymiej ilości malowniczych, niesamowicie wyglądających lokacji. Do wypełnienia, autorzy gry przewidzieli ponad 50 questów ściśle związanych z fabułą, oraz masę zadań pobocznych.

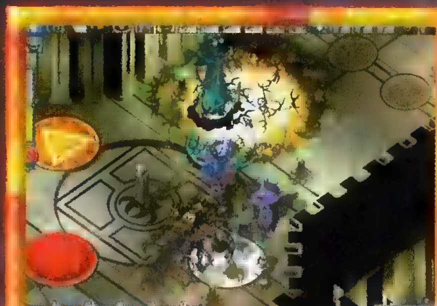
Podczas naszych wędrówek napotkamy ponad sto rodzajów wrogich postaci i potworów, a także setki BN'ów, z którymi możemy wejść w interakcję. W naszych wysiłkach w stawianiu czoła złu szerzącemu się w krainie Oerth dopomóc ma niewiarygodnie duża ilość przedmiotów, więcej niż 200 zaklęć, oraz blisko 20 zdolności jakimi mogą dysponować nasi bohaterowie.

Olbrzymim atutem jest również liczba możliwych zakończeń gry. Zależnie od tego, jaką drogę obraliśmy by "przebrnąć" przez fabułę, istnieje 20 różnych epilogów!

Świątynia Pierwotnego Zła oferuje nam około 40 godzin naprawdę dobrej zabawy, a ilość dróg którymi możemy podążyć i liczba możliwych za-







kończeń sprawia, że ponowna rozgrywka może okazać się zupełnie nowym doświadczeniem.

Przypatrzmy się jeszcze oprawie artystycznej. Grafika "Świątyni" stoi na bardzo wysokim poziomie. Wszystko, zarówno otoczenie jak i postaci wyglądają bajecznie. Dbałość o szczegóły świadczy o wysoko postawionych ambicjach producentów tej gry (nie tylko z resztą na polu oprawy wizualnej). Efektom dźwiękowym również nie można nic zarzucić. No, może poza kilkoma nie do końca udanymi próbami "zaangażowania" się polskich lektorów. Rzecz w tym, że ich wypowiedzi brzmią nieco sztucznie.

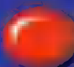
NA ZAKOŃCZENIE COŚ MIŁEGO

Jeszcze jedna ważna sprawa: Polscy wydawcy mają powód do dumy. Nie dość, że nasza rodzima edycja SPZ jest wyjątkowo ładnie wydana, to sama gra pozbawiona jest masy "bugów" występujących w oryginale. Poza tym, również w odróżnieniu do edycji przeznaczonej na rynek zachodni, u nas dostępna jest wersja, bez cenzury.

PREMIERA	Już jest
CENA	129.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Atari
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.swiatynia.cdprojekt.com
WYMAGANIA	P III 700 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna z 32 MB RAM



Grafika, ilość i jakość questów, klimat.



Wymagania sprzętowe potrzebne do gry w wysokiej rozdzielczości przy wszystkich szczegółach, jakość niektórych kwestii wypowiadanych przez BN'ów.

Profesjonalnie wykonany, niezwykle rozbudowany i wciągający 'erpeg'. Polecamy wszystkim miłośnikom gatunku!



KONKURS

PYTANIE

Wymie 3 gry oparte na systemie Dungeons & Dragons

NAGRODY

15 sztuk gry: wi tynia Pierwotnego Za

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania si nast p-nego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyła na adres: GK, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa.

Sponsorem nagród jest firma

CD PROJEKT

ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA



Piraci Nowego Świata

Kupcy, piraci, bukanierzy, oraz bajeczne scenerie karaibskich wysp od wielu lat stanowiły wdzięczny temat dla producentów gier komputerowych.

Od czasów słynnych "Piratów", czyli gry będącej jedną z prekursorek gatunku, na rynku ukazała się cała masa tytułów, których fabuła przenosiła nas o kilkaset lat wstecz, w samo centrum wydarzeń, których bohaterami byli właśnie ci niesławni korsarze.

Okres ostatnich kilku lat dowodzi, iż tematyka ta wciąż ma się bardzo dobrze i nic nie zwiastuje zmierzchu 'złotego okresu piratów'...

W grudniu na rodzimym rynku ukazała się najnowsza, w pełni zlokalizowana gra firmy Ascaron, zatytułowana "Piraci Nowego Świata".

Gierka ta jest niezwykle sympatyczną strategią ekonomiczną, przypominajacą wyglądem i sposobem rozgrywki inną świetną produkcję z tegoż gatunku jaką jest "Port Royale".

W odróżnieniu od innych, podobnych pozycji, w grze Piraci Nowego Świata nie istnieje pojęcie klasycznej "kampanii", czy trybu "swobodnej gry". Grę rozpoczynamy po prostu od wyboru Nowej Gry - jest to jedyny tryb rozgrywki jaki oferuje program. Tryb ten umożliwia nam wzięcie udziału w każdej z 16 przygód (scenariuszy), z których składa się rozgrywka w PNŚ.



Wybierając jeden z czterech krajów, który to będzie naszym krajem macierzystym (Anglia, Francja, Holandia, lub Hiszpania), otrzymamy do wyboru cztery scenariusze umiejscowione w różnych przedziałach czasowych. Każdy z nich charakteryzuje inny cel gry.



Obrazek, wydawałoby się, widziany już setki razy...

Aby jednak pozwolić sobie na komfort "wyboru" musimy pomyślnie ukończyć misję szkoleniową, polegającą na zdobyciu 3 miast. Tym jednym razem, bez względu na to czy tego chcemy czy nie, naszym krajem macierzystym będzie Hiszpania. Dopiero po wypełnieniu tegoż celu odblokują się kolejne państwa i część przyporządkowanych im scenariuszy.

Właściwą część rozgrywki zaczniemy jako "samotny, biały żagiel" posiadający jedną, niezbyt okazałą krypę i kilka sztuk złota.

Pieniądze, które posiadamy na początku wystarczą na opłacenie nielicznej załogi naszego statku, a po zaciągnięciu małego kredytu u lokalnego lichwiarza starczy nawet na zakup towarów, które z zyskiem sprzedamy w innym mieście. To pozwoli nam na zarobienie pierwszych pieniędzy. Jednak my potrzebujemy znacznie więcej... Choćby na większy okręt, oraz na opłacenie większej załogi...







Istnieje kilka sposobów na zdobycie sporej kasy.

Pierwszy z nich to wspomniany wyżej handel towarami. To dobre... jednak na samym początku.

Więcej kasy zarobimy jako eskorta statków kupieckich, bądź też wypełniając zadania dla lokalnych gubernatorów.

Spore pieniądze można również zarobić na wyłapywaniu poszukiwanych piratów. Jednak (nie)małą fortunę zarobimy dopiero na przechwyconych statkach. Pamiętajmy jednak, że napadanie na statki innych państw może zakończyć się niemałymi kłopotami.



Grafika mimo, iż nie zwala z nóg, to przykuwa wzrok żywymi kolorami i dbałością o szczegóły.

Załóżmy teraz, że uzbieraliśmy już sporą sumkę. I tu powstaje problem: nasza nienasycona załoga!

Przypuśćmy, że jako kapitan posiadamy 30.000 sztuk złota. Pieniądze rozdzielamy pomiędzy członków załogi, co ją naprawdę uszczęśliwia, a nam zostaje 10.000 sz.zł. Trudno.

Teraz załóżmy, że mamy 400.000. Wspaniałomyślnie obdarujemy złotem nasze wygłodniałe wilki morskie, po czym... zostaje nam 10.000! Nie daj boże abyśmy mieli więcej niż 1 statek - też zabiorą!

Poza kwestią finansową i wspomnianymi wyżej (kilkoma) sposobami na zdobycie złota, drugim ważnym elementem rozgrywki są bitwy morskie.

Z technicznego punktu widzenia, prowadzenie ich to bułka z masłem: manewrujemy prawym, a strzelamy z dział lewym przyciskiem myszy.



Jednak tak naprawdę o powodzeniu bitwy decyduje szybkość, wielkość i rodzaj okrętu, ilość dział i załogi i przede wszystkim nasze umiejętności nawigowania i manewrowania. Wprawny gracz z łatwością może pokonać galeon znacznie mniejszą jednostką, np. barką.

Do naszej dyspozycji, autorzy gry oddali 12 typów statków, którymi opłyniemy cały rejon karaibów. Od Małych Antyli po karaibskie wybrzeże obu Ameryk; 60 miast kontrolowanych przez cztery najpotężniejsze korony Europy oferuje unikalne towary, a ich gubernatorzy i możni mieszkańcy zasypią nas dziesiątkami mniej lub bardziej ryzykownych misji.

Dzięki tak dużej liczbie miast, masie ciekawych zadań, profesjonalnie i szczegółowo opracowanej szacie artystycznej, no i oczywiście wciągającemu przebiegowi akcji, Piraci Nowego Świata stanowią nadzwyczaj ciekawą pozycję wśród strategicznych gier handlowych. Pomimo kilku "szkoda, że nie ma...", czy "szkoda, że to jest takie a nie inne" - nie ma przecież gry Idealnej, omawiany tytuł z czystym sumieniem możemy polecić wszystkim amatorom gatunku.

PREMIERA	Już jest
CENA	99.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Ascaron Entertainment
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.ascaron.com
WYMAGANIA	PII 450 MHz, 64 MB RAM
	karta graficzna z 16 MB RAM

Grafika i dźwięk; spora ilość miast; ciekawa i wciągająca rozgrywka; różnorodne misje.

Brak klasycznego "skirmish'a" umożliwiającego grę bez narzuconych celów rozgrywki; bezwzględna i łapczywa załoga:).

Sam pomysł na grę nie jest zbyt nowatorski, ale jego realizacja stoi na bardzo wysokim poziomie.







Na polskim rynku ukazała się w pełni zlokalizowana i mocno oczekiwana druga część kultowej gry Hidden & Dangerous. Ta świetna gra akcji, w której świat obserwujemy z perspektywy pierwszej bądź trzeciej osoby, rozgrywa się podczas II Wojny Światowej. Gra swój sukces zawdzięczała przede wszystkim nowatorskiej (jak na rok '99) konstrukcji rozgrywki. Hidden & Dangerous był jednym z prekursorów gier z gatunku "squad-based", w których rozgrywkę prowadzimy jako jeden z kilku uzupełniających się członków oddziału. W tym przypadku była to czteroosobowa grupa komandosów armii amerykańskiej. Hiddena cechowała wartka akcja prowadzona w wielu zróżnicowanych i niezwykle ciekawych miejscach. Walorów tej gry nie sposób ani zliczyć, ani przecenić.

Powróćmy jednak do H&D 2 i przyjrzyjmy się bliżej temu, co tytuł ten ma do zaoferowania. Na początek kilka słów na temat elementu, który ma niebanalny wpływ na oceny i popularność gry, czyli na temat oprawy graficzno-dźwiękowej. Najnowszy produkt firmy Illusion Softworks bezsprzecznie wygląda bardzo ładnie, nie mniej nie mamy tu do czynienia z żadnym przełomem. Zarówno otoczenie, jak i postaci w grze wyglądają ładnie i stosunkowo realistycznie. Animacje "ludzi" wykonane zostały w technologii "motion-capture", dzięki czemu wykonywane przez nich gesty i ruchy wyglądają niezmiernie naturalnie. Efekty dźwiękowe dobrane zostały perfekcyjnie, co pozwala nam jeszcze bardziej wczuć się w atmosferę gry.

Dodatkowym atutem jest profesjonalna polska wersja językowa. Jeżeli zaś chodzi o samą grę, czyli przebieg rozgrywki, konstrukcję i różnorodność poszczególnych misji, oraz ilość dostępnych przedmiotów, to tutaj sprawa wygląda wręcz rewelacyjnie! Gra składa się z 8 kampanii, w trakcie których weźmiemy udział w 23 misjach wykonywanych między innymi na terenie Europy, Afryki i Birmy. Zaś ich różnorodność powoduje, że nie ma tu mowy o najmniejszym choćby znudzeniu.









Różrorodność misji jest jednym z atutów H&D2. W jednej z nich będziemy bronić przed zestrzelniem samolotu którym właśnie lecimy.



HIDDEN & DANGEROUS



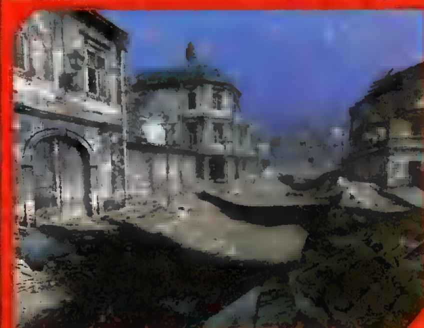


Mamy tu okazję zarówno na prowadzenie brawurowych działań w samym środku frontu, jak i na nocną eskapadę, podczas której choćby jeden wystrzał może przekreślić nasze szanse na pomyślne ukończenie misji. Będziemy również nurkować, jeździć różnego typu pojazdami, a nawet latać lekkim bombowcem. podobnie jak w pierwszej części gry, w większości wypadków rozgrywkę prowadzimy wszystkimi członkami oddziału. Są jednak zadania, które musimy wykonać zaledwie jednym lub dwoma żołnierzami. Możemy ustalić odpowiadający nam skład spośród kilkudziesięciu dostępnych postaci. Do dyspozycji mamy pokaźny arsenał realistycznie wymodelowanych, autentycznych broni oraz całą masę sprzętu pomocniczego (miny, kompasy, ładunki wybuchowe, apteczki, etc., etc.). Każdy z uczestniczących w misji żołnierzy może zostać uhonorowany awansem, medalem, a co więcej - każdy z nich będzie rozwijał swoje umiejętności, bądź poszerzy te które posiada o nowe. Twórcy gry włożyli sporo wysiłku w element sztucznej inteligencji przeciwnika i zaawansowaną interakcję z otoczeniem. Możemy porozumiewać się zarówno z członkami naszego teamu (np. wydając im rozkazy), jak i z wieloma napotkanymi postaciami, zaś nasze poczynania w dużym stopniu wpłyną na najbliższe otoczenie.

Wracając jeszcze na moment do pojazdów, którymi mamy okazję się przemieszczać, warto wspomnieć, że w H&D 2 istnieje naprawdę pokaźna ich ilość. Mamy tu możliwość (a czasem po prostu nie mamy wyboru) używania jeepów, ciężarówek, dział samobieżnych, a nawet czołgów.

Gra w trybie dla jednego gracza oferuje zaiste świetną zabawę i gwarantuje niezapomniane wrażenia. Z własnego doświadczenia jednak wiemy, że rozgrywka w Hidden & Dangerous staje się o wiele ciekawsza kiedy zagramy w nią ze znajomymi poprzez sieć. Grupa złożona z czterech przyjaciół, planujących swoje role i zadania - to dopiero zabawa! Plusem gry jest również znacznie mniejsza niż u swojej poprzedniczki ilość błędów.

Oczywiście "dwójka" nie jest ich pozbawiona całkowicie, a te które występują przypominają błędy z pierwszej edycji, jednak pod tym kątem widać olbrzymią poprawę. Generalnie Hidden & Dangerous 2 to gra bardzo wysokiej klasy - ładnie wyglądająca, ciesząca się niesamowitą grywalnością i oferująca mnóstwo zabawy, szczególnie (choć nie tylko) w trybie multi-player. Gorąco polecamy zarówno miłośnikom tytułu, jak i wszystkim tym, którzy nie stronią od gier akcji z rodzaju TPP/FPS.



Z dalszej perspektywy wszystko wyglądą niesamowicie. Przyjżyjmy się jednam teksturom z bliska, a zobaczymy płaskie i nieciekawie wyglądające powierzchnie.

PREMIERA	Już jest
CENA	129.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Take 2 Games
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.hidden-and-dangerous.com
WYMAGANIA	PIII 1 GHz, 128 MB RAM, karta graficzna z 32 MB

Różnorodność i liczba misji; grywalność!; możliwość używania różnych pojazdów; rozgrywka po sieci.

Kilka błędów w kodzie gry, wymagania sprzętowe.

Powrót kultowej gry w wielkim stylu. Doskonała zabawa gwarantowana!



Mówiąc filmowym językiem "The Sleeping Dragon" to reaktywacja serii "Broken Sword". Na trzecią odsłonę tego słynnego cyklu musieliśmy czekać ponad 6 lat. Zastanawiacie się jak wypadła najnowsza część serii, którą kiedyś porównywano z kamieniem milowym w rozwoju przygodówek, czyli legendarną "The Course of Monkey Island"?

Zaczniemy od małego porównania, gdyż obie serie mają bardzo wiele wspólnego. Kreskówkowa, kolorowa grafika, tętniące życiem lokacje, ciekawe postacie, mnóstwo dobrego humoru oraz zagadki stojące na wysokim poziomie były ich wspólnymi cechami rozpoznawczymi. Pierwszy z tego schematu wyłamał się LucasArts, który ostatnią, czyli czwartą część "Monkey Island" przeniósł w trzeci wymiar. W ten sposób zrezygnowano ze starego sprawdzonego systemu typu point and click. Identyczny zabieg zastosowali twórcy z Revolution Software. W najnowszym "Broken Sword" nie używamy w ogóle myszki, a bohaterami widzianymi z perspektywy trzeciej osoby kierujemy wyłącznie za pomocą klawiatury. Interfejs w "The Sleeping Dragon" jest bardzo przejrzysty i prosty w obsłudze. Wszystkie interaktywne przedmioty rozpoznajemy po świecących kuleczkach, które się nad nimi unoszą. Podchodząc do takiego obiektu, w rogu ekranu pojawiają się wszelkie możliwe czynności jakie możemy wykonać - obejrzeć, wziąć, użyć itd. O tym co zrobić decydujemy poprzez naciśnięcie odpowiedniego przycisku. Całość jest tak skonstruowana, że z obsługą gry poradzi sobie nawet ktoś, kto nigdy wcześniej nie grał w przygodówki. Kolejną zasługującą na wzmiankę sprawą jest oprawa graficzna. Trzeba przyznać, że gra wygląda ślicznie. Niestety już nie kreskówkowa, ale za to wciąż bardzo kolorowa oraz tętniąca życiem grafika przykuwa nasz wzrok i nie pozwala oderwać go od monitora. Wszystkie pieczołowicie przygotowane lokacje pełne są detali i doskonale widać, że twórcy poświęcili im naprawdę wiele czasu. Kolejnym ważnym punktem przygodówek jest oczywiście fabuła. Tutaj budzi ona w nas mocno mieszane uczucia. Ukazywanie na przemian poczynań dwójki głównych bohaterów zamieszanych w całą sprawę z diametralnie różnych powodów i będących w całkowicie odmiennych sytuacjach to rozwiązanie bardzo ciekawe. Szkoda tylko, że prezentowana historia wielkiego spisku zmierzającego do przejęcia kontroli nad światem jest tak banalna, nierealistyczna a wręcz dziecinna i trywialna. Zdecydowanie za mało tu wstawek humorystycznych. Czyżby twórcy przez te 6 lat tak bardzo zgorzknieli??? Powodów do narzekań jest niestety więcej. Nienajlepszym pomysłem było dołączenie do rozgrywki zręcznościowych dodatków. Prawdopodobnie miał to być zastrzyk akcji, by gra była bardziej dynamiczna. Pomysł dobry, ale wykonanie przeciętne. Ostatecznie owe elementy rażą swoją sztucznością, a momentami stają się zakrawającą na absurd parodią (jak np. walka nieuzbrojonej Nicole z zabójczynią posiadającą pistolet). Przejdźmy teraz do najważniejszej rzeczy, czyli do zagadek. Tu także ciężko pochwalić ludzi z Revolution Software. Łamigłówki nie stoją na zbyt wysokim poziomie, przez co gra raczej nie zapewni nam długiej zabawy. W dodatku twórcy udzielają oczywistych, wręcz nachalnych podpowiedzi. Weźmy jako przykład sytuację gdy Nicole znajduje w mieszkaniu informatyka ukryty w podłodze sejf. W tym momencie możemy tać zadzwonić do naszego przyjaciela po pomoc. Ten zaś, tonem mędrca zdradzającego największy sekret świata, powie nam że należy...spróbować go otworzyć! Wow, cóż za ważna wskazówka. Sami byśmy na to nigdy nie wpadli...

Tak więc jak sami widzicie Drodzy Czytelnicy najnowsza odsłona "Broken Sword" pod tytułem dużo nie równym... elementom grafiki, interfejsu towarzyszą niedopracowane (wyważenie się poziom i długość zagadek), także też zagadki (zręcznościowe dodatki). Ale mimo wszystko gra prezentuje się dość dobrze i z pewnością można poświęcić jej trochę czasu, choćby tylko przez sentyment dla dwóch poprzednich części, do których fani sami znajdą tu trochę nawiązań.













PREMIERA	Już jest
CENA	129 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Revolution Software
DYSTRYBUCJA PL	LEM
INTERNET	www.broken-sword.com
WYMAGANIA	PIII 750 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 64 MB

Śliczna grafika, dobra oprawa audio, interfejs.

Brak dużej dawki dobrego humoru, liniowość fabuły, średnie wykonanie elementów zręcznościowych.

Na szczęście gry przygodowe jeszcze nie umarły, ale do poziomu jaki prezentowały w czasach swojej świetności naprawdę im daleko.






Prostota obsługi gry to jeden z jej największych atutów.


Nie dość, że fabuła jest strasznie banalna, to w dodatku razi swoją liniowością.

KONKURS

nowa eXtra Klasyka GIER KOMPUTEROWYCH



Pytanie

Jaka firma w Polsce prowadzi dystrybucję gier z serii Nowa eXtra Klasyka

Do wygrania

22 szt. gier z serii Nowa eXtra Klasyka

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru, Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa.

Forgotten Realms

Neverwinter Nights

Z dodatkami już tak jakoś jest, że są one poddawane wnikliwszej analizie, niż podstawowe wersje gier. Pewnie dlatego, że za cenę niewiele mniejszą od pełnej wersji dostajemy produkt, który dodaje kilka modyfikacji, kilka poziomów więcej, nie oferując w zasadzie wielu nowych elementów. Jeśli pamiętacie dobry, ale nie wybitny Shadows of Undrentide, to wiecie, co mamy na myśli. W przypadku opisywanego Hordes Of The Underdark jest już trochę lepiej, ale to w dalszym ciągu produkt dla fanów gatunku i maniaków podstawy.

Fabuła rozpoczyna się w zasadzie w momencie, kiedy kończy się poprzedni dodatek i traktuje o perypetiach Waterdeep, ogromnego miasta, które zostało zaatakowane przez armię potworów z Podmroku (tytułowego Underdark). Oprócz potworów spotkamy też sporo innych postaci, w tym charakterystyczne dla tego rejonu Mroczne Elfy (Drowy). Ogólnie dodatek w trybie pojedynczego gracza przewidziany jest na ok. 15-20 godzin zabawy, co jest całkiem imponującą długością. Z pewnością warty odnotowania jest fakt, że, w przeciwieństwie do SOU, przeznaczony jest on dla doświadczonych i silnych postaci, na minimum 15 poziomie doświadczenia. Co ważniejsze, dzięki ukończeniu HOTU będzie można swoją postać doprowadzić do 40 poziomu - fani D&D zdają sobie sprawę, że takiemu "pakerowi" niewiele przeciwników jest w stanie sprostać... Nie mogło się oczywiście obyć bez rozszerzeń podstawowych zestawów czarów (40 nowych), przedmiotów (ponad 50 nowych), klas postaci (6 nowych). W tym ostatnim przypadku dostaniemy takie "egzotyczne" zawody jak Czempion Torma, Mistrz Broni, Zmiennokształtny, a nawet Uczeń Czerwonego Smoka, któremu z czasem wyrastają skrzydła i może zionąć ogniem!!! Nowością jest też możliwość pozyskania drugiego pomocnika, co pozwoli bardziej ustabilizować swoją grupę i efektywniej zrekompensować ułomności swojego bohatera. Sporo zmian dotyczy także obsługi edytora i gry sieciowej, ale są to zmiany mniej widoczne dla normalnych graczy, stąd nie będziemy się w nie wgłębiać.

Nie poprawiono za to wiele w kwestii oprawy. Grafika opiera się na dokładnie tym samym "silniku" co podstawowa gra i dodatek, a jedyną zmianą jest nagranie nowej ścieżki dźwiękowej, lepiej dopasowanej do miejsca rozgrywki. Nie za bardzo przyłożono się również do urozmaicenia zagadek i zadań czekających przed naszym herosem - wciąż w większości przypadków ograniczają się one jedynie do przesunięcia dźwigni, znalezienia klucza lub zabicia odpowiedniego przeciwnika. Podsumowując, opisywany dodatek jest lepszy od wydanego poprzednio SOU i gracze, którzy polubili serię Neverwinter Nights powinni się w niego koniecznie zaopatrzyć. A pozostali? Cóż, powinni chociaż spróbować...



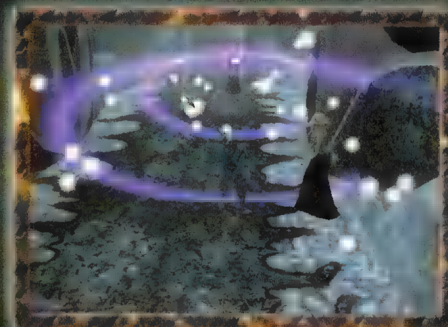






Niestety, niektóre lokacje świecą pustkami - szkoda...





Hordes of the Underdark



Obserwatorzy to jedni z najtrudniejszych i najbardziej irytujących przeciwników

PREMIERA	25 marzec
CENA	79,90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Atari
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	nwn.bioware.com/underdark/
WYMAGANIA	PII 450 MHz, 128 MB RAM, 1,2 GB HD, karta graficzna 16 MB.



20 godzin zabawy, możliwość doprowadzenia postaci na 40 poziom, nowe potwory, klasy, przedmioty i czary.



Zbyt mało innowacji, niezmieniona grafika, cena.

Fani powinni mieć ten dodatek, który mimo wszystko jest krokiem naprzód...



EA SPORTS TOTAL CLUB MANAGER 2004



Szkoda, że w ustawieniach taktyki nie ma więcej możliwości.

Amatorzy piłki nożnej oraz wszelkich gier opartych na tej dyscyplinie sportu mogą zacząć zacierać ręce. Na rynku ukazała się najnowsza odsłona jednego z najlepszych, obok Championship'a, menedżerów piłkarskich. Mowa oczywiście o Total Club Manager 2004.

W poniższym tekście spróbujemy opowiedzieć Wam o najważniejszych zmianach i ulepszeniach dokonanych w TCM 2004 względem poprzednich edycji tegoż programu.

Najnowszy TCM to przede wszystkim zaktualizowana i znacznie rozbudowana baza danych dotycząca zespołów, zawodników, oraz całej kadry piłkarskiej - to wiadomo.

Jednak masa profesjonalnych piłkarzy (ponad 30000), jak i młodych, tych nie w pełni jeszcze doświadczonych plus cała szkółka generowanej przez program młodzieży (nawet 11-latków), oraz odświeżenie statystyk to tylko część z całego szeregu zmian dokonanych w nowym "Totalu".

Ale po kolei:

W grze dostępnych jest 50 lig z 27 krajów świata, a w śród nich - pierwsza liga polska. Swoją drogą troszkę szkoda, że producenci nie dali nam możliwości poprowadzenia zespołu z którejś z niższych lig polskich. Inaczej sprawa wygląda jeśli zdecydujemy się na prowadzenie drużyny angielskiej, hiszpańskiej czy niemieckiej. W takim wypadku będziemy mieli do wyboru odpowiednio: 5, 6 i 4 ligi.

Nowością (i to nie byle jaką) jest wprowadzenie opcji Football Fusion.Tryb ten kierowany jest do maniaków posiadających inną znakomitą grę sportową jaką jest FIFA 2004.

Jeśli macie zainstalowane oba tytuły, możecie rozegrać mecz samodzielnie, właśnie w FIFIE, wykorzystując wszystkie ustawienia, taktyki, skład etc., etc. przeniesione z TCM 2004! Kapitalne rozwiązanie, nieprawdaż? (Na marginesie warto przypomnieć, iż producentem zarówno FIFY jak i serii TCM jest jedna firma - EA Sports)

W TCM 2004 znacznie ulepszono engine graficzny wykorzystywany podczas oglądania meczów naszej drużyny. Obserwując je możemy odnieść wrażenie jakbyśmy oglądali mecz w FIFIE. Wysoka rozdzielczość, duża ilość szczegółów i większość elementów widzianych na ekranie (ramki, tabelki, statystyki...) przypomina do złudzenia właśnie tą grę.

Grafika samej gry, czyli poszczególnych ekranów pełnych opcji, ustawień, przycisków itd. również jesk OK. Na pewno trzeba się przyzwyczaić do poruszania się po tym wszystkim, tym bardziej że owych ustawień i opcji jest naprawdę cała masa! Oczywiście na samym początku, zanim nauczymy się obsługiwać wszystkie te opcje, możemy większość z nich oddać "pod opiekę" asystentowi, który wybierze najlepsze, jego zdaniem, ustawienia.

Pamiętacie opcję rozbudowy stadionu w poprzednich częściach TCM'a? Nic prostszego - wchodziliśmy w tryb rozbudowy, wybieraliśmy trybunę, ilość interesujących nas miejsc, et voila - gotowe. Tym razem jednak, gdy zdecydujemy się powiększyć nasz stadion musicie być gotowi na dziesiątki nowych możliwości. Rozbudowa przestała być taka prosta. Zwiększenie ilości miejsc i ustalenie, które z nich mają być stojące, a które siedzące to zaledwie początek! Musimy zadbać jeszcze o takie szczegóły jak typ (kształt) stadionu (owalny, a może prostokątny...?), wielkość tablicy świetlnej, ilość i jakość jupiterów, a nawet typ i materiały wykorzystywane przy budowie stadionu i zadaszenia, a i to, to nie wszystko.

Warto jeszcze wspomnieć o wprowadzeniu do gry misji dla gracza, które jeszcze bardziej uatrakcyjnią przebieg naszej kariery.

Oczywiście nie sposób wymienić wszystkich możliwości programu w tak krótkim tekście, ale jedno jest pewne: Total Club Manager 2004 jest naprawdę dobrym tytułem, którym powinni zainteresować się miłośnicy tegoż gatunku.

FIFA, czy nie FIFA?



PREMIERA	Już jest
CENA	139.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	EA Sports
DYSTRYBUCJA PL	EA Polska
INTERNET	www.totalclubmanager.com
WYMAGANIA	PIII 600 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna z 32 MB RAM.

Sporo nowych rzeczy wprowadzonych do gry, rozbudowana baza danych, pozbawiona masy błędów charakterystycznych dla poprzednich części serii.

Tylko 1 liga polska, zbyt długi czas zapisywania i odtwarzania stanu gry.

Świetny manager pozwalający nie tylko na zajmowanie się składem drużyny, ale i na samodzielną rozbudowę stadionu oraz innych budynków.



Gra Armed and Dangerous to taki przedstawiciel TPP-ów, w którym najbardziej liczy się bystre oko i szybki palec. Tu akcja nie zwalnia ani na chwilę, przeciwnicy pojawiają się znienacka, jest ich wielu niczym grzybków w bożonarodzeniowych pierogach, a łuski po pociskach można kilogramami oddawać na złom. Tych z Was, którzy w tym momencie pomyśleli o Poważnym Samie musimy jednak ostrzec. W AaD akcji jest nieco mniej, a i przyjemność z gry jakby niższa. Zacznijmy jednak od początku. Jeżeli takie tytuły jak MDK 2 oraz Giants Citizen Kabuto coś Wam mówią, to jesteśmy w domu. Za AaD stoją bowiem twórcy wspomnianych hitów. Widać to zresztą na pierwszy rzut oka. Niestety... Dlaczego niestety? Ano po prostu - po dłuższym obcowaniem z grą odnieśliśmy wrażenie, że autorzy nie pokusili się na ani jeden nowy pomysł, a najzwyczajniej sprzedali nam odgrzewany kotlet w nowej oprawie. Słów kilka o fabule: w grze udajemy się na poszukiwania legendarnej Wielkiej Księgi Zasad (Great Book of Rules), a pod naszą opieką w czasie tej podróży znajduje się czterech dziwne typki. W brygadzie, którą kierujemy są: ekscentryczny [illegible], gigant - Q, wyrośnięty dwunożny szczur - Jones, [illegible] i otaczający się gromadą much - Rex oraz bohater, którego poczynaniami kierujemy bezpośrednio - Roman. Poszczególne misje (w sumie dość krótkie) rozwiązujemy albo całą paczką, albo sterując tylko Romanem. W skrócie można powiedzieć, że zadania do wykonania nie są skomplikowane - zazwyczaj mamy coś wysadzić w powietrze, rozwalić i zrównać z ziemią. Sporadycznie musimy kogoś uratować, albo odtransportować na miejsce, ale w zasadzie i tak sprowadza się to do wspaniałej demolki. Demolować możemy za pomocą ciekawych broni i to jest duży plus gry. Na wyposażeniu mogą znaleźć się m.in. karabin maszynowy, snajperski sztucer, wyrzutnia rakiet, ręczny moździerz czy pneumatyczny świder (sami sprawdźcie jak działa ten ostatni!). Dodatkowo możemy uzbroić się w liczne bomby, miny i gadżety, wśród których nam najbardziej przypadły do gustu [illegible] bomby. Przyklejają się one do delikwenta, w którego kierunku rzucimy, a co dzieje się po chwili, dodawać nie trzeba. Nasza postać może nieść w danej chwili 3 pukawki, ale możemy je zmieniać w specjalnych [illegible], które porozmieszczane są w okolicy. Na ekwipunek naszych przyjaciół nie mamy wpływu, ale trzeba jeszcze dodać, że Roman dostaje w późniejszych etapach specjalny plecak-spadochron odrzutowy (podobny do tego, który miał Kurt w MDK), który pomaga wykonywać wysokie i dalekie skoki. I to już naprawdę wszystko - tak jak wspomnieliśmy w grze przede wszystkim strzelamy, nie zastanawiając się zbytnio, strzelamy, wysadzamy i bombardujemy, od czasu do czasu wymieniając broń. Krainy, które przemierzamy nie są brzydkie, ale żeby były jakoś specjalnie urozmaicone powiedzieć się nie da - ot standard. Zdecydowanie największym plusem gry, który zostawiliśmy sobie na deser, jest jej humor. W AaD cała wyprawa po Księgę została bowiem wzięta w szyderczy nawias. Bohaterowie nie są wcale tacy bohaterscy, napotkani ludzie, którzy im pomagają, często się z nich naśmiewają i za diabła nie wierzą w ich misje. Gadki pomiędzy postaciami to prawdziwe perełki, pełne słownych dowcipasów, które powinny rozbawić nawet największego ponuraka. Po i przed każdą misją oglądamy też kolejne filmiki, które operują podobnym, zakręconym poczuciem humoru (dziadek Lilly, który wygląda jak [illegible], rządzi!). I właśnie ta radosna atmosfera ratuje nieco grę. Oczywiście, jeżeli ktoś uwielbia strzelać i gnać przed siebie, nie używając przy tym szarych komórek nawet w minimalnym stopniu (jak trzeba to mimo wszystko robić w większości FPP-ów - znajdź klucz, coś tam przestaw, otwórz drzwi itp.), powinien dodać do końcowej oceny 1-2 punkty. Jednak naszym zdaniem czegoś grze brakuje. Jest za bardzo podobna do poprzednich produkcji autorów i najzwyczajniej w połowie nudzi się, jak zgrana płyta...





Przerywniki filmowe to najmocniejsza strona gry. Uważajcie tylko, żeby nie zaśmiać się na śmierć.

PREMIERA	Już jest
CENA	139 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	LucasArts
DYSTRYBUCJA PL	LEM
INTERNET	www.lucasarts.com
WYMAGANIA	PIII 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB RAM

Humor, animowane scenki między misjami, zabawni bohaterowie, fajne bronie.

Krótka, mało urozmaicona, szybko się nudzi.

Autorzy A&D dali nam znakomitą komedię (przerywniki filmowe). Szkoda tylko, że jest ona tak często przerywana średniej jakości łupaniną (misje)...











Pomysł z odrzutowym plecakiem - fajny, ale przecież to już było!!! Szkoda, że takich odgrzewanych kotletów jest więcej...







Widok stolicy Elfów wraz z otaczającym ją „zaadaptowanym” terenem może wydawać się nieco nieczytelny.



Wydaje się, że miłośnicy znakomitej turowej gry strategicznej, jaką jest Disciples II, mają ostatnio sporo powodów do zadowolenia. Nie zdążyliśmy się jeszcze nacieszyć rewelacyjnym pakietem dwóch samodzielnych dodatków opatrzonych wspólnym tytułem „Powrót Galleana”, a tu na sklepowych półkach pojawia się Disciples II: The Rise of the Elves.

Program ten, podobnie jak „Powrót Galleana”, jest dodatkiem samodzielnym, czyli takim, który by działać nie potrzebuje podstawowej wersji gry. Jednak The Rise of the Elves nie jest jedynie kolejną dawką kilku nowych scenariuszy, przedmiotów i czarów.

W odpowiedzi na liczne prośby fanów Disciples II, Strategy First, czyli producent gry, postanowił [illegible] o ponad 20 jednostek, dzięki którym możemy nareszcie rozgrywać naszą grę Elfami.

Dzięki temu możemy rozegrać kampanię („Saga”), składającą się z 8 przygód dla właśnie wskrzeszonej rasy.

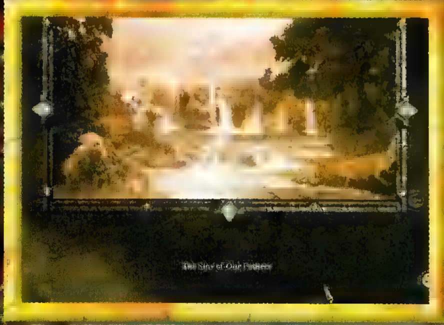
Tryb gry, czyli klasyczna kampania, składa się z pięciu rozbudowanych i ogólnie ciekawych questów.

Podczas rozgrywki pod naszym przywództwem może znaleźć się każda z ponad 35 zupełnie nowych jednostek. Prawdziwą ozdobą są natomiast 8 nowych dodatkowych jednostek neutralnych i szereg potężnych Bossów.

Oczywiście możemy również liczyć na kilka nowych artefaktów i ponad 20 unikalnych czarów.

Tryb „questów” oferuje nam 27 pojedynczych scenariuszy, [illegible] – tylko niektóre z nich jest zupełnie nowych, resztę znamy z podstawowej wersji gry i [illegible], dodatków do niej.







Fantastycznie prezentuje się ekran stolicy „leśnych ludzi”.









Pomimo, iż [illegible] urozmaicających rozgrywkę nowa, elficka rasa nie jest zbyt imponująca (co może wywołać pewien niedosyt u niektórych fanów gry), Disciples II: The Rise of the Elves powinien zadowolić oczekiwania większości graczy.

Wszystkie wyżej wymienione, nowe elementy gry, jak i nowa, fantastyczna muzyka towarzysząca poszczególnym ekranom rozgrywki (miasta, bitwy, itp.) sprawia, iż czujemy powiew świeżości, którą producenci tchnęli w (bądź co bądź) nie najnowszą gierkę.

Omawiany dodatek nie wpływa na grafikę (a właściwie na engine graficzny) czy interfejs Disciples II. Oczywiście dołożono kilka elementów zmieniających nieco wygląd pola akcji, ale związane jest to, z wprowadzeniem właśnie elfickiej rasy. Mowa o takich szczegółach jak przystosowany dla nowej rasy typ terenu, czy wspaniałe, wielkie drzewo będące tłem ekranu dla elfickiej stolicy.

Jeśli zaś chodzi o wygląd jednostek nowej nacji... Odnoszę wrażenie, że nie zostały one do końca dopracowane. Tak jakby twórców gry gonił szybko zbliżający się termin premiery... Leśne postaci wydają się być 'mniej wyraziste' niż ich "starsi" rywale. Cóż, może to tylko moje (mylne) spostrzeżenie.

Tak czy inaczej, możemy z czystym sumieniem polecić Disciples II: The Rise of the Elves wszystkim fanom tej świetnej turówki.

DISCIPLES II
Rise of the Elves



PREMIERA	Kwiecień
CENA	Nieustalona
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Strategy First
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.disciples2.com
WYMAGANIA	PII 233 MHz, 32 MB RAM, karta graficzna z 8 MB RAM

Nowa rasa, ponad 35 nowych jednostek elfickich i 8 neutralnych, kampania z udziałem nowej rasy, nowe przedmioty i czary.

Niedopracowane pod względem wizualnym jednostki Elfów, mało zupełnie nowych, pojedynczych scenariuszy.

Add-on oferujący znacznie więcej niż poprzednie dyski rozszerzające.








Opcja Surveyor umożliwia stworzenie wymarzonej trasy.

Rodzina gier symulacyjnych w Polsce powiększyła się o kolejny tytuł. Już niedługo światło dzienne ujrzy stworzona przez firmę Auran, kolejna część serii zatytułowanej Trainz Railroad Simulator. Mimo, iż nazwa ta może wywołać skojarzenia z masą przełączników, dźwigni i innych elementow występujących w kabinie lokomotywy (nie mówiąc już o zawiłościach technicznych), to w rzeczywistości sprawa wygląda zupełnie inaczej. Zamiast wirtualnego kursu prowadzenia i obsługi pociągu, autorzy zaproponowali nam coś o wiele ciekawszego, a z poniższego tekstu dowiecie się czym tak na prawdę jest Trainz 2004.





Na początku warto zaznaczyć, że producenci nie przewidzieli dla najnowszego Trainz'a jakichś rewolucyjnych rozwiązań, które zmieniłyby oblicze serii w jakiś szczególny sposób. Oczywiście znacznej poprawie uległa grafika. Poprzez wprowadzenie nowych efektów (jak np. doskonale wymodelowany, cząsteczkowy efekt pary wodnej ulatującej przez kominy parowozów) i animacji, realizm wizualny gry skorzystał bardzo wiele.

Lokomotywy z zewnątrz wyglądają bardzo ładnie, jednak w kabinach razi specyficzna surowość i wszechobecne, "płaskie" tekstury powierzchni. Mimo wszystko nawet wnętrza lokomotyw, w stosunku do poprzednich edycji gry wyglądają o wiele lepiej. Mówimy jednak o szacie, która siłą rzeczy z roku na rok ulega (przynajmniej tak by wypadało) poprawie. A co z samym sednem i czym ten symulator wyróżnia się spośród wielu innych.

Otóż Trainz 2004 składa się z dwóch głównych, nieco odmiennych trybów rozgrywki: Driver i Surveyor. Pierwszy z nich oferuje nam kilka 'posad'. Jako maszynista mamy możliwość uczestniczenia w swobodnej i na swój sposób relaksującej (nie zapominajmy, że wciąż to my jesteśmy maszynistami odpowiedzialnymi za nasz skład) przejażdżce poprzez najbardziej urokliwe i świetnie wykonane miejsca naszego globu. Opcja Scenarios natomiast stawia nam większe wymagania i możemy tu na przykład, również jako maszynista, przewozić towary pomiędzy dwoma zależnymi od siebie miejscami. Doskonałym przykładem jest transport węgla z kopalni do elektrowni. Oczywiście ważny jest czas przejazdu, ale z drugiej strony musimy przestrzegać wszelkich obowiązujących przepisów i znaków. Nasze poczynania mają wpływ na otoczenie dlatego też, np. jeśli nie dowieziemy węgla na czas, elektrownia przestanie funkcjonować, co z kolei wpłynie na dostawę elektryczności do zależnego od niej regionu.

Poza tym gra daje nam możliwość wcielenia się w kontrolera transportu kolejowego, odpowiedzialnego za cały system przewozu ludzi i towarów. Będziemy tu odpowiedzialni za nawigowanie pociągami oraz za przewóz towarów, by te trafiły w odpowiednie miejsce w odpowiednim czasie. Możemy też pokierować działaniami maszynistów w taki sposób, by docierari do miejsca przeznaczenia w wyznaczonym terminie. Wysokie AI komputerowych przewoźników zwalnia nas jednocześnie z obowiązku troszczenia się o takie szczegóły jak dostosowanie prędkości czy odpowiednie ustawienia zwrotnic, pozostawiając większość tych obowiązków w rękach samych maszynistów.





Pisząc to opieramy się oczywiście na przykładach, by przybliżyć



TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2004

Wam możliwości gry, nie mniej istnieje cała gama różnorodnych scenariuszy, oferujących wiele ciekawych zadań.

Drugi tryb rozgrywki, czyli Surveyor daje możliwość przebudowy, bądź skonstruowania od zera całej trasy, a nawet otoczenia włączając w to góry, lasy, rzeki i zbiorniki wodne, zabudowania i setki innych elementów niezbędnych do wykreowania fantastycznej trasy wraz z kompleksowym otoczeniem. Wydaje się, że w tym wypadku jedynym ograniczeniem może być nasza wyobraźnia. Jeśli jednak owe setki elementów potrzebnych do budowy trasy okażą się nie wystarczające, w łatwy sposób możemy ściągnąć tony kolejnych wprost z oficjalnej strony gry. Trainz 2004 ma do zaoferowania 50 rodzajów lokomotyw (spalinowych, elektrycznych i parowych), które możemy prowadzić. Dzięki opcji Train Exchange natomiast, możemy ściągnąć ponad 100 dodatkowych, a każda z nich opisana jest krótką charakterystyką, historią i danymi technicznymi.

To właśnie między innymi dlatego Trainz 2004 odróżnia się od innych gier z tego gatunku. Ściślej mówiąc i podsumowując zarazem, gierka ta nie jest "suchą" symulacją, której jedynym celem jest opanowanie wiedzy technicznej oraz szeregu komend i klawiszy. Wręcz przeciwnie. Ich ilość zminimalizowano do minimum, kosztem wprowadzenia pewnego rodzaju akcji i celów. I to właśnie jest największy plus tej gry.









Efekty atmosferyczne, w dużym stopniu spowalniaja grę.

PREMIERA	Kwiecień
CENA	49,99 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Strategy First
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.railroadsimulator.com
WYMAGANIA	PIII 733 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna z 32 MB RAM.

Spora liczba lokomotyw (50) i wagonów (100) + możliwość ściągnięcia kolejnych; kilka "zawodów"; grafika; scenariusze z konkretnymi celami gry.

Wymagająca technicznie (przy wł. wszystkich detalach), niedopracowane wnętrza lokomotyw.

Ile dobrego by o niej nie pisać to nie da się ukryć, że kierowana jest przede wszystkim do miłośników symulatorów.



Już na pierwszy rzut oka widać, że GC czerpie garściami z innych gier o podobnej tematyce. Nie spodziewajmy się jakichś większych rewolucji...

Przestrzeń kosmiczną zamieszkuje niezliczona ilość cywilizacji. Niektóre z nich, te najbardziej zaawansowane technologicznie, już od tysięcy lat wysyłają sondy w długotrwałe loty do odległych rejonów galaktyki. Załogowe podróże międzygwiezdne natomiast, odbywają się za pomocą gwiezdnych bram. Jednak te olbrzymie urządzenia okazały się ekonomiczną katastrofą. Zarówno cena budowy, jak i niesamowicie wysokie koszty utrzymania sprawiały, że podróże takie stały się nieopłacalne, co z kolei znacznie ograniczyło kontakty pomiędzy rasami. Jest rok 2178. Mija właśnie półwiecze od nawiązania przez Ziemian pierwszego kontaktu z obcą cywilizacją. Ostatnie 50 lat, najtęższe umysły Niebiekiej Planety poświęciły na poznawanie tajników innych cywilizacji, samego kosmosu, no i rzecz jasna bram gwiezdnych. Nasi naukowcy postanowili opracować technologię pozwalającą na tańszy i wygodniejszy sposób podróżowania w odległe rejony galaktyki. Dziesięć lat temu ich starania uwieńczone zostały sukcesem. Opracowano i skonstruowano "hipernapęd". Statki weń wyposarzone przemierzały kosmos równie szybko, jednak nie musiały już korzystać z bram. Hipernapęd umożliwiał także kolonizacje innych planet. Ludzie jednak popełnili "mały" błąd. Podzielili się swoją technologią z pięcioma najpoteżniejszymi I najbardziej wpływowymi cywilizacjami. Od tej pory owe cywilizacje stały się naszymi konkurentami w zasiedlaniu najwartościowszych systemów planetarnych... Tak oto wygląda sytuacja, w ktorej znajdziemy się podczas rozgrywki w najnowszą grę firmy Stardock Systems Inc., zatytułowaną Galactic Civilizations. Tytuł ten należy do gatunku strategicznych gier turowych. Sama gra natomiast jest swoistym połączeniem Cywilizacji i Master of Orion.

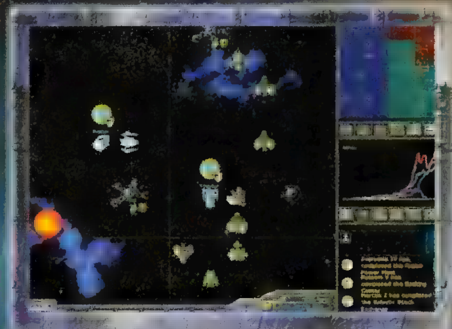
Rozgrywkę rozpoczynamy od ustawienia szeregu właściwości dotyczących zarówno naszego imperium, jak i galaktyki, w której się znajdujemy. W panelu Opcji Imperium ustawiamy jedną z 8 dostępnych Partii Politycznych (są to: Federaliści, Industrialiści, Merkantyliści, Militaryści, Pacyfiści, Populiści, technokraci, oraz Uniwersaliści). Każda z nich oferuje nam profity odnośnie różnych dziedzinach rozwoju. Wybór partii Feudalistów na przykład, spowoduje 20 punktowy wzrost gospodarczy, a Technokratów - 20 [illegible]ktowy [illegible] w dziedzinie badań naukowych i jednopunktowy w wykrywaniu. Ponadto ustawimy Cechy naszej rasy. Dziesięcioma punktami, które mamy do dyspozycji, możemy zmodyfikować procentową wartość profitu w poszczególnych dziedzinach. Są tu 24 Cechy (np.: handel, dyplomacja, gospodarka, kreatywność,), które możemy rozwinąć według naszych upodobań (pamiętając oczywiście o limicie 10 możliwych do rozdysponowania punktów). W sekcji Opcji Galaktyki ustawimy jej rozmiar, zagęszczenie gwiazd, częstotliwość występowania użytecznych planet, oraz warunki zwycięstwa.

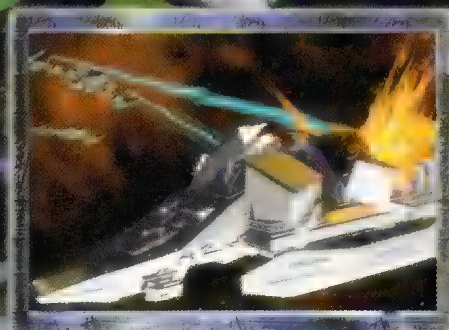
Istnieje tu 5 sposobów na ukończenie gry:

- zwycięstwo kulturowe, które osiągniemy poprzez rozszerzenie swoich wpływów na przeważającą część galaktyki,
- zwycięstwo naukowe, możliwe do osiągnięcia po opracowaniu technologii pozwalającej na wkroczenie na "wyższy poziom egzystencji",
- zwycięstwo polityczne, osiągnięte po zawarciu sojuszy z wszystkimi piecioma głównymi rasami,
- podbój, czyli wyeliminowanie wszystkich przeciwników z gry,
- ostatnią zaś mozliwością ukończenia gry jest osiagnięcie przez którąś z obcych ras ostatecznej technologii. W tym przypadku ludzkość nie oprze się dominacji silniejszej rasy i popadnie na zawsze w niewolę.

Kolejną rzeczą jaką ustawimy przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki będzie wybór przeciwników. Na tym ekranie ustalimy ilość konkurentów (do 5), ich Moralność, oraz Inteligencję) Po ustawieniu wszystkich opisanych powyżej opcji możemy przejść do głównego ekranu gry. W pierwszych chwilach może nas tu przytłoczyć ogrom niezrozumiałych na początku przycisków, terminów i kolejno otwieranych okien. Po chwili jednak dochodzimy do wniosku, że (przynajmniej ich liczba) świadczy o stopniu rozbudowania i ogromnych możliwościach tegoż programu, a dzieki temu, że Galactic Civilization jest grą turową, mamy mnóstwo czasu na stopniowe zapoznanie się z jej kolejnymi opcjami i sekcjami. Opisy każdego przycisku w połączeniu ze stosunkowo intuicyjnym interfejsem znacznie ułatwiają poruszanie się po poszczególnych ekranach. Osiągnięcie ustalonego przez nas na początku celu, zależeć będzie zarówno od umiejętnego doboru kolejno opracowywanych technologii I wdrażania ich do produkcji, jak i od utrzymania odpowiedniego standardu życia naszej populacji.









Istnieje wiele czynników wpływających na szczęśliwość I produktywność obywateli. Niebanalne znaczenie dla wzrostu morali ma oczywiście całe zaplecze urbanistyczne planet. Niemniej, równie ważny jest system sprawowania rządów, wysokość podatków, sposób prowadzenia polityki wewnetrznej I zagranicznej, a nawet pewien rodzaj surowców (jest ich kilka rodzajów I mogą wpływać na morale, gospodarkę, wojsko, wpływ kulkurowy, badania naukowe, oraz siłę życiową). Ogromna ilość możliwości i sposobów rozgrywki w połączeniu z zaawansowanymi procedurami sztucznej inteligencji sprawia, że Galactic Civilization z powodzeniem może stać się równie popularna jak choćby Master of Orion. Gorąco polecamy wszystkim miłośnikom turowych gier strategicznych.

GALACTIC CIVILIZATIONS

KONKURS

PREMIERA	Już jest
CENA	49.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Strategy First
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.galciv.cdprojekt.com
WYMAGANIA	PIII 600 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna z 4 MB RAM


Stosunkowo schematycza, ale przyjemna grafika w rozdzielczości 1024x768, bardzo rozbudowana.

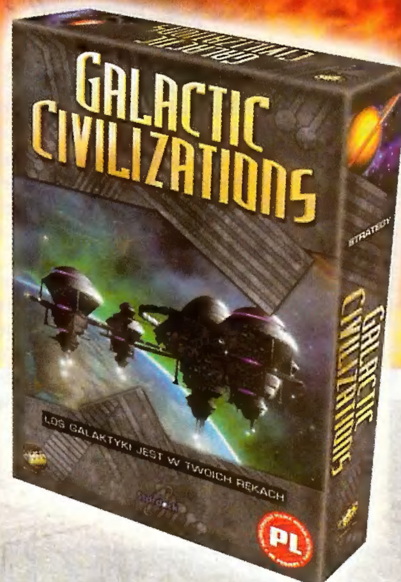

Dość oklepana tematyka, bez wątpienia kierowana przede wszystkim do miłośników gatunku.

Bardzo dobra strategia turowa, ktorej akcja osadzona jest w kosmosie.




Już na pierwszy rzut oka widać, że GC czerpie garściami z innych gier o podobnej tematyce. Nie spodziewajmy się jakichś większych rewolucji...


Grę urozmaicają świetnie wykonane, animowane sekwencje filmowe.





PYTANIE

Ile mamy do wyboru partii politycznych w Galactic Civilizations?



DO WYGRANIA

10 sztuk gry Galactic Civilizations

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa. Sponsorem nagród jest firma

CD PROJEKT

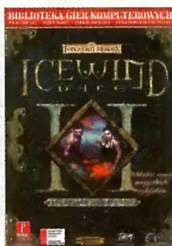
GALACTIC CIVILIZATIONS

OFICJALNE PORADNIKI









JAK ZAMAWIAĆ: Żeby otrzymać książki należy pójść na Pocztę, wypełnić standardowy druk na przelew pieniężny (tzw. czerwony blankiet) i wpłacić w okienku kwotę 23,00 zł (plus opłatę manipulacyjną - pocztową). Przy odbiorze przesyłki nic nie dopłacasz! Przelew powinien być zaadresowany na: Wydawnictwo CGS, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję, prosimy podać np: Zamawiam poradnik „Baldur's Gate II" plus „Black & White". Średni termin realizacji 10-18 dni. **Pytania:** (22) 815-42-20 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku. Promocja obejmuje: • **Baldur's Gate II** • **Heroes Of Might & Magic IV** • **Black&White** • **Icewind Dale II**

OFICJALNE PORADNIKI DO GIER
PROMOCJA!!!
TERAZ DWA W CENIE JEDNEGO!

POPRZEDNIE NUMERY
Informujemy, że dysponujemy jeszcze wcześniejszymi wydaniami „Gier Komputerowych". Każdy numer zawiera min. 1 płytę CD wraz z pełną wersją gry po polsku!

JAK ZAMAWIAĆ
Żeby otrzymać poprzednie numery „Gier Komputerowych" należy wypełnić standardowy druk pocztowy (czerwony) na przelew pieniężny. Zadresować go na adres: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. Na odwrocie blankietu trzeba koniecznie podać który numer został wybrany np. GK 2-3/02. Następnie obliczyć ile to będzie kosztowało według następującego wzorca:
1 egzemplarz - 5,00 zł + 1,60 zł koszty przesyłki
2 egzemplarze - 10,00 zł + 2,00 zł koszty wysyłki
3 egzemplarze - 15,00 zł
(redakcja ponosi koszty wysyłki)
Więcej niż 3 egz. Jednorazowo 5,00 zł x ilość egzemplarzy (redakcja ponosi koszty wysyłki)

Prawidłowo i czytelnie wypełniony przekaz opłacić na poczcie.
Termin realizacji średnio 10-18 dni. Pytania: (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku

PRENUMERATA
- Oficjany Poradnik GRATIS!
Prenumeratę możemy zamówić od dowolnego numeru. Koszt rocznej prenumeraty (12 kolejnych numerów z płytami CD) wynosi 96 zł, a każdy zamawiający otrzyma gratis jeden z naszych PORADNIKÓW: "Baldur's Gate II, "Black & White".
Należność za prenumeratę można opłacić zwykłym przekazem pocztowym bezpośrednio na adres redakcji: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6 (na odwrocie blankietu pocztowego w miejscu na korespondencję należy jeszcze raz podać dokładne dane zamawiającego oraz czego dotyczy zamówienie, w tym przypadku "prenumerata GK od numeru... wybieram Poradnik...").
Wpłaty można również dokonać na konto bankowe: CGS s.j. 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6, PKO BP S.A. XII O/W-wa 10201127-314295-270-1
Koszty manipulacyjne związane z przekazem pocztowym ponosi zamawiający, zaś koszty wysyłki prenumeraty ponosi nasza redakcja.
Koszt prenumeraty pół rocznej (6 numerów z płytami CD) wynosi 48 zł, w tej opcji nie otrzymuje się gratisowo "Poradnika".

Nie przyjmujemy prenumeraty na inne okresy czasu.


Nr 02-3/02
Pełna gra: Gromada PL


Nr 04/02
Pełna gra: Aztec Empire PL


Nr 05/02
Pełna gra: Hired Team Trial Gold PL


Nr 06-7/02
Pełne gry: Eracer PL, Piłkarska Gorączka PL


Nr 08/02
Pełne gry: Dragonfire PL


Nr 09/02
Pełna gra: Mortyr PL


Nr 10-11/02
Pełna gra: MDK PL


Nr 12/02
Pełna gra: Incubation


Nr 01/03
Pełna gra: The Rage


Nr 02/03
Pełna gra: Horde 2


Nr 03/03
Pełne gry: Apostołowie SlamTilt Pirate


Nr 04/03
Pełne gry: Heath SlamTilt Demon


Nr 05/03
Pełna gra: Gorasul na 4CD!